E MAGAZINE DU JEU VIDÉO

SEPTEMBRE 2007 - N°177

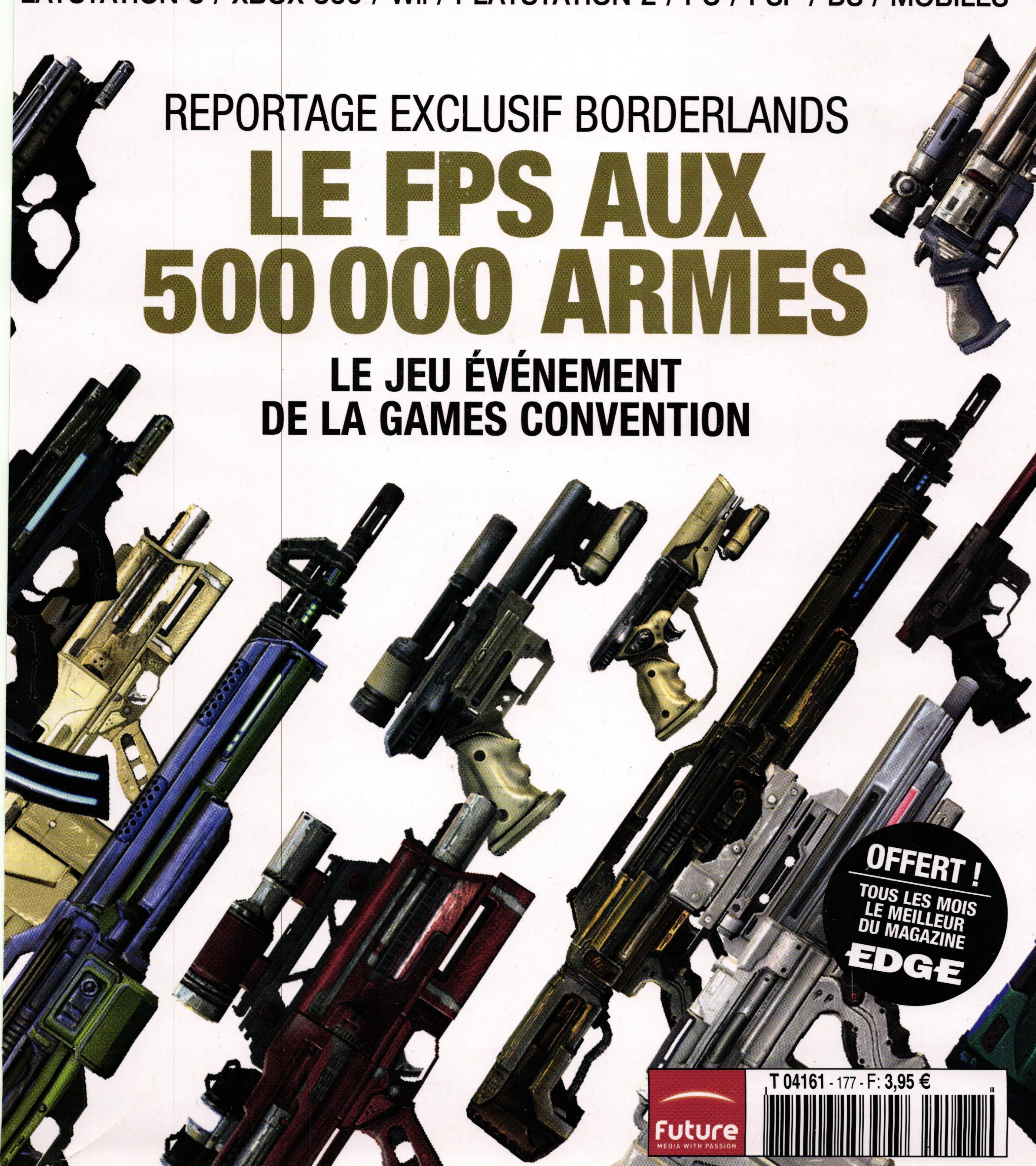
JOYPAD

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / Wii / PLAYSTATION 2 / PC / PSP / DS / MOBILES

REPORTAGE EXCLUSIF BORDERLANDS

LE FPS AUX 500 000 ARMES

LE JEU ÉVÉNEMENT DE LA GAMES CONVENTION



Future MEDIA WITH PASSION

T 04161 - 177 - F: 3,95 €

JOYPAD N° 177 / France métropolitaine 3,95 € / Belgique 5,50 € / DOM 5,50 € / Suisse 9 FS / Lux 5,50 € / Portugal 5,50 € / Canada 7,95 $ / Maroc 60 DH / Polynésie surface 800 CPF / Polynésie avion 1100 CPF



WORMS™
OPEN WARFARE 2
ILS VEULENT CONQUÉRIR LE MONDE !
DÉSINTÉGRÉ À PÉKIN
ERADIQUÉ À LONDRES
CALCINÉ À MOSCOU
EXPLOSÉ À ROME
ECRASÉ À MONTRÉAL
ALLEZ LES BLEUS !
VOTRE POCHE NE LEUR SUFFIT PLUS !
AFFRONTEZ DES ADVERSAIRES DU MONDE ENTIER GRACE AU MODE WIFI DE VOTRE CONSOLE PORTABLE !
ATOMISEZ-LES AVEC DE NOUVELLES ARMES EXPLOSIVES ! ET POUR LA PREMIERE FOIS SUR NINTENDO DS™, LE CHAMP DE BATAILLE EST ETENDU AUX DEUX ECRANS DE VOTRE CONSOLE !
WWW.WORMSOPENWARFARE2.COM
SPÉCIAL CLIENTS SFR
Télécharge Worms 2007
Envoie WORMS07 au 31313*
ou RDV sur le portail SFR Jeux**
* SMS+ 31313 : SMS non surtaxé
**3 ou 5 ou 7€ + coût de la connexion WAP
7+
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS
TEAM17
THQ
INFOS, CONCOURS, VIDÉOS CONNECTEZ-VOUS SUR WWW.THQ.FR



NOUS NE SOMMES PLUS SEULS !

Ce mois de septembre 2007 marque la véritable émergence de la new gen. En effet, suite aux annonces faites à l'E3 et à la Games Convention, le top départ pour les trois constructeurs est vraiment donné. Certes, nous allons assister à une « guerre » industrielle, mais surtout nous allons vivre une fin d'année exceptionnelle placée sous le signe de la diversité.

Car si l'on regarde de plus près le line-up de chacun, force est de constater qu'il y en aura pour tous les goûts. Ajoutons à cela l'arrivée en masse de « non gamers », qui découvrent avec ferveur un monde nouveau et plein de promesses. Et autant le dire, tous ces récents accros à la manette, ou plutôt à la Wiimote, risquent bien de devenir nos meilleurs ambassadeurs de demain. Grâce à eux, notre industrie va se développer plus vite, offrant à chaque type de joueur une expérience unique. Le « business » du jeu va donc se renforcer et ainsi injecter de nouvelles idées, de nouveaux moyens et projets pour satisfaire tous les profils.

Aujourd'hui, les « gamers » ne sont plus seuls dans leur monde pixellisé. Notre passion se propage, nos expériences se partagent. Nintendo vient d'ouvrir une brèche et ils sont des millions à s'y engouffrer ! Tôt ou tard, ils passeront peut-être de la Wiimote au pad. Alors réjouissons-nous, on a tout à y gagner !

Laurent Deheppe

Laurent Deheppe
Rédacteur en chef



Toutes les nouveautés au meilleur pr
sur alapage.cor

JEUX VIDÉ

Stuntman : Ignition

64,95€

Bioshock

64,90€

Colin McRae : Dirt

69,90€

10€ offerts* sur alapage.com

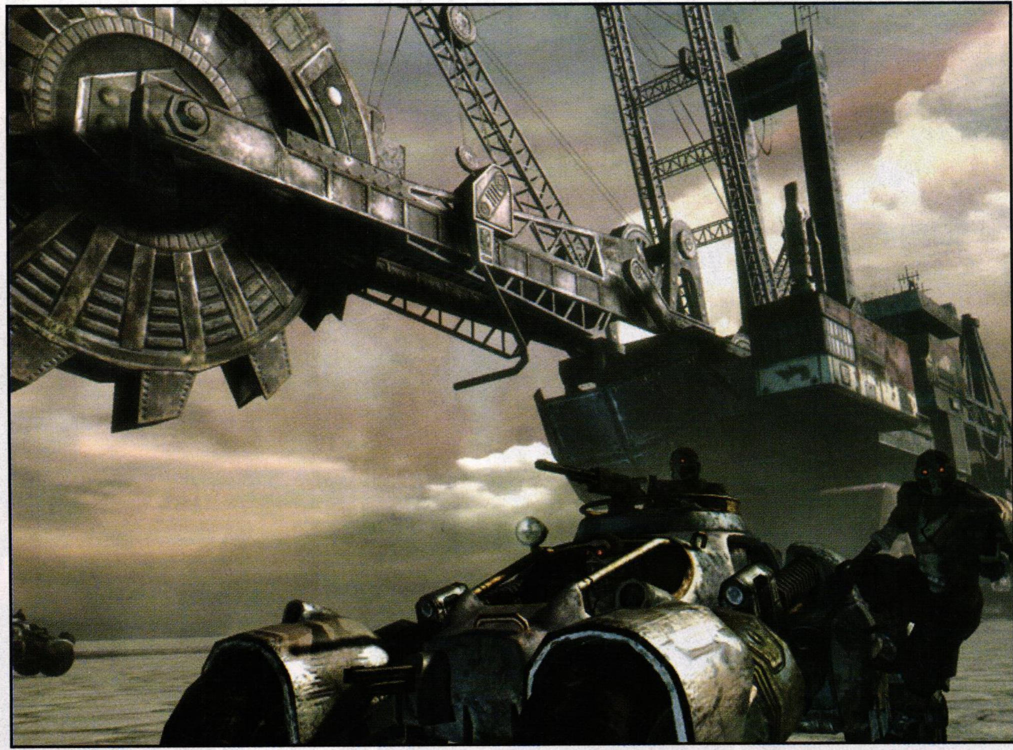
En utilisant le code suivant sur le site : BHA10JOYPAD

Vendez vos jeux ! 0% de commission* le 1er mois pour tout nouvel inscrit

*Le bon d'achat sera valable du 1er mai 2007 jusqu'au 31 octobre 2007 inclus pour une commande minimum de 45 euros, sur tous les produits neufs, hors produits soldés, proposés sur alapage.com exclusivement dans les univers suivants : Logiciels et Jeux Vidéo. L'offre est valable pour une seule commande par foyer. Votre bon ne pourra être utilisé sur aucun autre site accessible depuis le site alapage.com. Passé ce délai votre bon sera définitivement perdu. Les bons d'achat ne sont pas cumulables entre eux. Ils ne peuvent être échangés contre leur valeur monétaire ou être remboursés en partie ou dans leur totalité. La commande bénéficiant de ce bon d'achat est soumise aux conditions générales de vente du site alapage.com.

SOMMAIRE

JOYPAD 177



■ Borderlands P. 56



■ Gran Turismo 5 Prologue P. 66



■ Army of Two P. 78



■ Jeux de guerre P. 98

JOYPAD

Joypad 177 du 25 août 2007
Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finances et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 3,95 € (offre de lancement)
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Chefs de rubriques : Jérôme Capon et Kim-Long Tran
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeurs artistiques délégués : Vincent Meyrier et Olivier Brault

Ont collaboré à ce numéro
Simone Audissou (secrétaire de rédaction), Sébastien Bigay, Damien Bigini, Denis Brusseaux, Marie Descubes (secrétaire de rédaction), Kim Doan, Stéphanie Godbout, Thomas Huguet, Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette), Gianni Molinaro et Éric Narbo.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité :
Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité jeu :
Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Alban Chassagne (alban.chassagne@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de clientèle hors captif : Fabrice Larrieu (fabrice.larrieu@futurenet.fr)

FABRICATION
Directrice de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Sophie Danet (sophie.danet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Saint-Thibault-des-Vignes
Imprimé en France – Printed in France
Commission paritaire : 0310K83972
ISSN : 1163-586X

Future France fait partie de Future plc.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achat avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future plc est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (symbol: FUTR).

Non-executive chairman : Roger Parry
Chief executive : Stevie Spring
Group finance director : John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com

Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

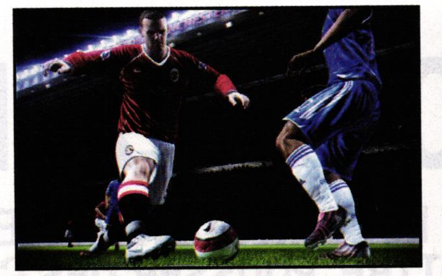




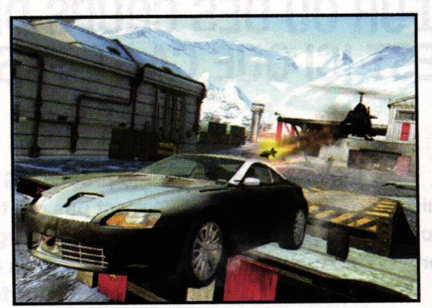

Deux fois plus de Fury*
GUILTY GEAR
JUDGMENT
GUILTY GEAR
DUST STRIKERS
12+
www.pegi.info
MAJESCO
ENTERTAINMENT
PSP™
PlayStation®Portable
ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp
NINTENDO DS™
THQ®
INFOS, CONCOURS, VIDÉOS
CONNECTEZ-VOUS SUR
WWW.THQ.FR
Guilty Gear Dust Strikers © 2007 ARC System Works Co.,Ltd .All rights reserved. Published by Majesco Entertainment Company. Guilty Gear Judgment © 2007 ARC System Works Co.,Ltd. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment Company. * Furie

SOMMAIRE

JOYPAD 177



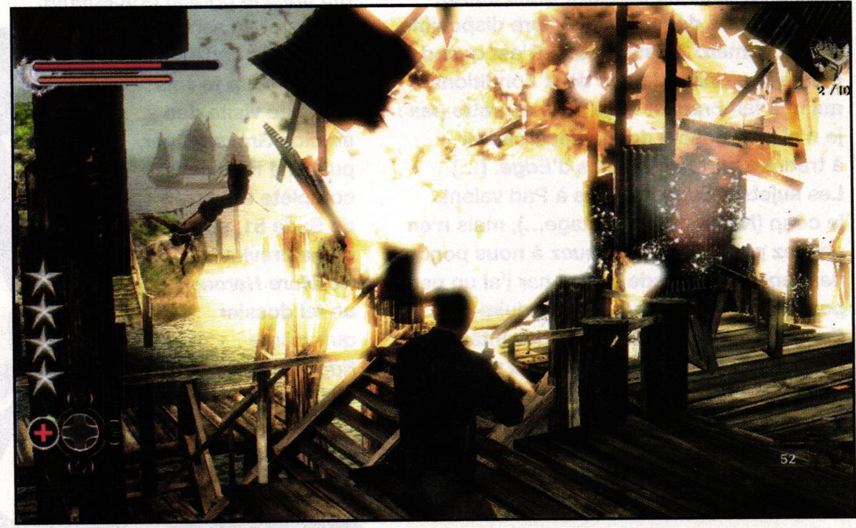
■ FIFA 08 P. 42



■ Stuntman: Ignition P. 92



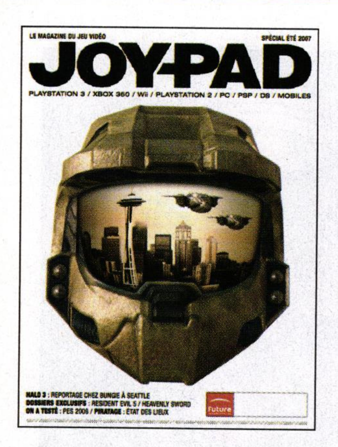
■ Bioshock P. 84



■ Stranglehold P. 88



■ Online P. 104

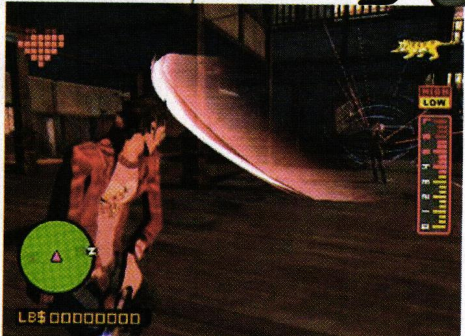


ÉCRIVEZ-NOUS

TOUT EST BON POUR S'INTERROGER, DÉBATTRE, POUSSER DES COUPS DE CŒUR OU DES COUPS DE GUEULE, ET C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

■ More and more

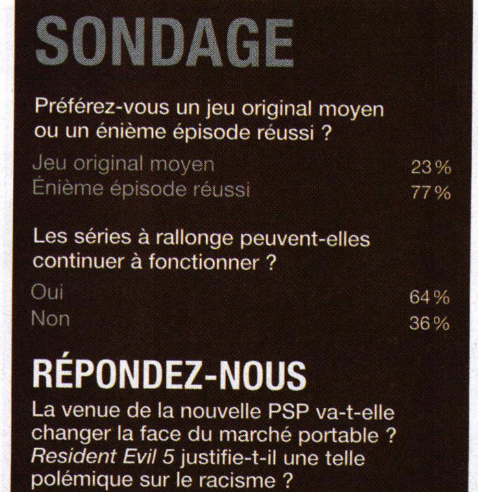
[...] Cette nouvelle formule promise depuis un bon moment est enfin là... merci. Grâce à elle, vous avez réussi à me faire acheter le numéro Spécial Été, ce que je n'avais pas encore fait avec l'ancienne version. Est-ce un gage de qualité ? Sans doute. Est-ce le prix découverte encore disponible sur ce numéro ? Sans doute. C'est quand même la réunion de ces deux conditions qui m'a fait craquer et je ne le regrette pas : je n'ai plus besoin de me décarcasser à traduire certains articles d'*Edge*. [...] Les sujets d'*Edge* intégrés à Pad valent le coup (Nintendo, le piratage...), mais n'en abusez pas trop et continuez à nous pondre des reportages made in Pad car j'ai un peu peur que cette habitude d'introduire du *Edge* dans Pad ne s'amplifie davantage... chose que je ne souhaite pas, ou plutôt que nous, lecteurs, ne souhaitons pas. [...] Bon, venons-en au jeu. Alors là je ne vais pas me faire prier : la longue interview de Suda 51, c'est pour quand ? Et des infos sur *No More Heroes*, c'est pour quand ? Parce que j'ai bien lu le dossier sur le prochain *GT* alors que franchement ce n'est pas ma tasse de thé et qu'il faut bien ratisser large dans la culture vidéoludique. Je reconnais qu'ils font un boulot de titan pour les *GT*, surtout pour celui-ci, mais si ce n'était pas ma tasse de thé dans la phrase précédente, pourquoi en serait-il autrement dans celle-ci ? Du coup je vois bien une visite des studios Grasshopper, puis une interview complète et barrée de Suda 51, suivie d'une preview de *No More Heroes* : un tel dossier que même *Edge* fondra en larmes. Certes *Killer 7* n'a pas été un



blockbuster comparé aux *GT*, mais le talent ne s'identifie pas au nombre d'exemplaires vendus, loin de là. Il reste (et restera) encore une aventure stylisée unique et inimitable (ma GameCube en pleure encore). Alors oui, si vous pouvez laisser s'exprimer Suda 51 sur sa façon de travailler, de concevoir et d'intégrer sa vision globale dans ses jeux, n'hésitez pas. Quoi ? Je parle en mon nom ? Ben oui, je n'ai pas le choix bien que je pense ne pas être le seul à attendre cela (on doit être une vingtaine... pfff, c'est sûr que comparé aux fans de *GT* on fait plus que pitié). La balle est dans votre camp. [...]

Takk

JOYPAD En ce qui concerne la place tenue par les adaptations d'*Edge*, nous tâcherons toujours de trouver le juste milieu. Le choix et la pertinence d'inclure de tels articles dans le magazine dépend surtout de l'actualité. S'il s'avère que le supplément seul n'est pas suffisant pour contenir la totalité des papiers développés par nos confrères, alors nous les partagerons avec vous au sein même de Joypad. Quant à un dossier *No More Heroes*, Grasshopper et Suda 51, pourquoi pas ? Cela nous emballe pas mal, nous allons y réfléchir. Qui sait, peut-être y aura-t-il un tel sujet dans les numéros à venir. Wait and see donc...



SONDAGE

Préférez-vous un jeu original moyen ou un énième épisode réussi ?

Jeu original moyen	23 %
Énième épisode réussi	77 %

Les séries à rallonge peuvent-elles continuer à fonctionner ?

Oui	64 %
Non	36 %

RÉPONDEZ-NOUS

La venue de la nouvelle PSP va-t-elle changer la face du marché portable ? *Resident Evil 5* justifie-t-il une telle polémique sur le racisme ?

■ Succès et scores

**[...] Il y a peu, lors d'une énième attente de lancement d'une énième partie en multi sur un jeu 360 bien connu où l'on sauve le monde de demain à coups de tronçonneuse, je m'interrogeais sur ces fameux Gamerpoints. Oui je sais, c'est plutôt étrange de se poser des questions quand on attend surtout de pouvoir bousiller du Locuste, mais quand même.
Je me demandais : après tout, pourquoi cet attrait ? Finalement ce n'est qu'un score de plus, donc à l'heure où la folie des hi-scores est bien loin derrière nous (sauf peut-être les chronos des jeux de caisse), que l'on en ait plus ou moins, quelle importance ? [...] Ce qui change avec les Gamerpoints, c'est que le score total et les succès sont intégrés à notre identité, au Gamertag. Et puis on ne peut pas quitter cette**

Joypad – Courrier – 101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret



P.-S.

OFFRE PROMOTIONNELLE

Nous tenons à nous excuser auprès des abonnés qui n'ont pas pu bénéficier du prix compétitif de la nouvelle formule. Mais dans la mesure où ils paient déjà moins cher que cette offre de lancement (38,50 € pour 11 numéros, soit 3,50 € le magazine), il nous était difficile de tout coordonner. Sans compter les autres promotions offertes dans la revue, tels les abonnements accompagnés de jeux et autres goodies. C'est donc à cause de ces soucis logistiques que nous n'avons pu contenter tout le monde. Nous espérons toutefois que la teneur du nouveau Joypad vous enchante suffisamment pour nous pardonner cet égarement mineur.

CRAINTES FONDÉES ?

Nizar s'interroge sur l'avenir de la PSP et craint qu'il ne se soit trompé en investissant dans cette console ; il ne voit en effet aucun titre véritablement renversant (dans le texte !) sur la machine. Nous allons être honnêtes, la PSP est un très bon support multimédia et excelle dans la conversion de productions PS2, cependant sa ludothèque n'est ni très fournie, ni très originale. Les seules prochaines bombes se comptent sur les doigts d'une main d'un Abe : *Crisis Core: Final Fantasy VII*, *God of War: Chains of Olympus* et *Dissidia: Final Fantasy*... Oui, ça reste très léger (d'autres jeux seront bien évidemment au rendez-vous mais ils n'auront pas forcément ce caractère « indispensable »). Il va falloir exploiter les capacités multimédias de la console pour rentabiliser l'investissement...



SUJET BRÛLANT

[...] Je désirais mettre en exergue un point « curieusement » absent du dossier consacré au très électrisant *Resident Evil 5*. [...] Il se résume à une unique question : « La nouvelle mouture du monument du survival-horror est-elle raciste ? » Ne pas avoir soulevé ce sujet délicat dans votre article prouve au moins une chose selon moi : vous n'êtes vous-mêmes pas racistes (encore heureux !). Vous avez eu, je suppose, une approche raisonnable face à ce genre de trailer : vous qualifiez avec justesse les nouveaux adversaires terriblement vivaces et somptueusement modélisés d'humains et non de « Noirs ». Rafraîchissant ! Car oui, ces accusations, dont certaines – aussi aberrantes que scandaleuses – prêtent à *RE 5* un message néocolonialiste voire d'incitation à l'extermination des sidéens, sont avant tout le fait de personnes elles-mêmes tristement focalisées sur les différences entre groupes ethniques, avec une vision simpliste de l'Histoire et du racisme à sens unique... [...] Je voulais donc vous féliciter de rester concentrés sur ce qui nous intéresse vraiment : le jeu et rien que le jeu, avec des détails à foison et une approche ouverte, sans pour autant tomber dans la polémique facile, le commentaire politiquement correct ou la spéculation provocatrice. [...]

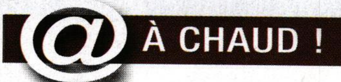
Anthony Gosselin



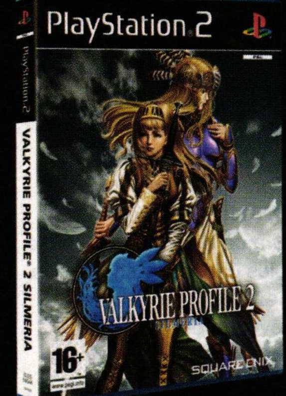
impression de ne pas avoir fini le jeu si on n'a pas eu tous les succès. Et c'est là aussi que je m'insurge : quelle est l'utilité d'en rendre certains quasi impossibles (dernier exemple en date : les nombreux points de *The Darkness* sur les parties multi, malheureusement quasi injouables à cause du lag) ? Voire d'en arriver au syndrome *World of Warcraft* (une hérésie dans ce cas présent !) : jouer par obligation, pour en finir définitivement avec un jeu. [...] Dernière question : ce système de points existe-t-il sur PS3 ? Le PS Network est gratuit pour le moment alors que le Xbox Live est payant. Forcément tout cela va s'uniformiser : alors PSN payant ou Xbox Live gratuit ?

MC

JOYPAD Pour le moment, le PSN reste gratuit ; mais il n'est pas impossible qu'il devienne payant dans les mois à venir afin de proposer un suivi et des services aussi efficaces que le Xbox Live. La richesse et la fiabilité de la structure online dépendent beaucoup de ce coût, permettant un ré-investissement dans la plate-forme. Et le système de points à débloquer devrait faire son apparition sur PSN, il est d'ailleurs au centre du PS Home.



À CHAUD ! redacpad@futurenet.fr


PlayStation 2
VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA
VALKYRIE PROFILE 2
16+
SQUARE ENIX




Lightning Bolt



ACTUS

RUMEURS / INFOS / ÉVÉNEMENTS



20

ZACK & WIKI

Capcom offre un jeu d'action/aventure utilisant pleinement les capacités de la Wii.



En attendant la venue de l'extension, il y aura de quoi faire avec la nouvelle instance calibrée pour dix joueurs, Zul'Alaman.

TEMPÊTE DE NEIGE

Machines PC et Mac **Éditeur** Blizzard **Sortie** N.C.

C'EST À L'OCCASION DE LA BLIZZCON QUE LA NOUVELLE EXTENSION DE WOW, WRATH OF THE LICH KING, A ÉTÉ DÉVOILÉE

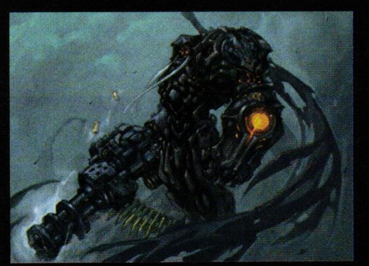
Cela va faire bientôt trois ans que sévit le phénomène World of Warcraft. Touchant à peu près tous les types de joueurs (jeunes, moins jeunes, casual, hardcore, femmes, couples...), Blizzard a réussi le tour de force d'envoûter plus de 9 millions de personnes à travers le monde.

Mauvais équilibre entre les classes, lacunes du système Joueurs contre Joueurs, aberration des objets lâchés par les ennemis (les items devraient tomber en fonction des classes présentes dans le groupe et non pas de manière aléatoire – donc totalement inutiles et à jeter dans nombre de cas)... Perfectible sur autant de points, *WOW* parvient tout de même à fédérer de plus en plus de joueurs. Son univers graphique, le riche background de la série, et surtout son accessibilité, sont autant de forces qui le rendent si attractif.

Avec sa première extension, *The Burning Crusade*, l'éditeur avait déjà battu des records en termes de ventes (2,4 millions d'exemplaires partis en 24 heures), on s'attend donc à un nouveau succès commercial avec *Wrath of the Lich King*, étant donné le contenu. L'extension annonce en effet de pléthoriques features avec la découverte d'un tout nouveau continent, Northrend, ou le palier supérieur fixé au niveau 80 (à l'heure actuelle, les personnages ne peuvent atteindre que le niveau 70 – ce sera ainsi l'occasion de développer des talents inédits). Et les dernières instances à 40 joueurs pré-*Burning Crusade* qui ont été quelque peu délaissées, entre autres Naxxramas, devrait faire l'objet d'une réactualisation (raid de 25 joueurs de niveau 80). Une très bonne initiative.

Mais l'annonce la plus excitante fut probablement l'apparition d'une classe héroïque : le Death Knight. N'importe qui pourra avoir accès à ce personnage, censé mixer de formidables capacités en attaque comme en défense. D'autres classes héroïques sont prévues pour la suite. De belles perspectives donc et *WOW* n'a pas fini de truster la première place des MMORPG pendant encore un long moment.

DE BELLES PERSPECTIVES DONC ET **WOW N'A PAS FINI DE TRUSTER LA PREMIÈRE PLACE** DES MMORPG PENDANT ENCORE UN LONG MOMENT



26

DARKSIDERS

Jeu d'action jouant sur les plates-bandes de *Devil May Cry*, cette nouvelle licence THQ risque de créer la surprise.



34

PROTOTYPE

Issu du studio Radical Ent. (*Hulk*, *Scarface*, etc.), *Prototype* permettra de prendre l'apparence de quiconque !

Player versus player

Si le jeu manque encore de véritables challenges confrontant les joueurs des différentes factions, *Wrath of the Lich King* devrait remédier à cela en proposant des armes de siège et la possibilité de détruire des bâtiments.

Sorti en novembre 2004, *WOW* n'a pas pris une ride et continue de faire chavirer le cœur de millions de joueurs. Un amour intemporel ?

BRUITS DE COULOIR...

HDMI STANDARD ?

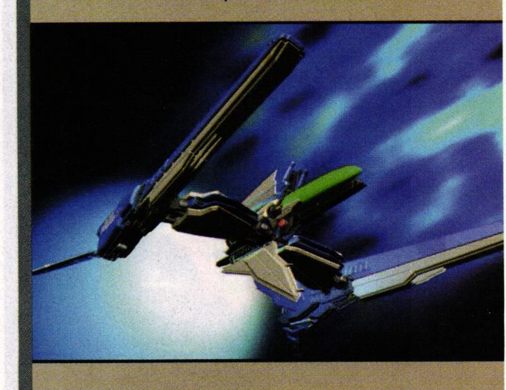
En parallèle au fait que Microsoft continue à chercher des solutions pour rendre sa Xbox 360 plus fiable (garantie étendue, puces gravées en 65 nm au lieu de 90, etc.), voilà que le géant de Redmond compte aussi normaliser le format HDMI sur toutes ses consoles. Toutes ? Non, pas vraiment, les Xbox 360 Core ne bénéficieraient pas de ce traitement de faveur. Autre inconnue, aura-t-on droit à une telle standardisation en France ? On parle d'une annonce qui irait dans ce sens dès la sortie de la version Elite en Europe, mais rien n'est moins sûr...



LE RETOUR DE TECNOSOFT ?

« We will restart soon! Please wait for a while. »* Voilà ce que l'on peut lire sur le site www.tecnosoft.com. Vous avez bien lu, le fameux studio à l'origine de hits tels qu'*Elemental Master* (Megadrive) ou *Devil's Crush* (PC Engine et Megadrive) et surtout la formidable série des *Thunderforce* (Megadrive, Saturn, PlayStation, etc.) serait sur le point de revenir ! On espère juste que ce n'est pas une farce et qu'un *Thunderforce* new gen est effectivement sur les rails.

* « Nous allons bientôt recommencer. Patientez encore un peu. »



C'EST LE MOIS POUR...

SE METTRE AU HD-DVD

Aux États-Unis, le lecteur HD-DVD de la Xbox 360 a connu une baisse de 20 $ le 1er août et coûte donc désormais 179 $ (env. 130 €). Toshiba, qui défend aussi le support, offre 5 HD-DVD à tout acheteur du lecteur. Cela est valable jusqu'à la fin du mois de septembre. Quel rapport avec nous ? Eh bien si vous n'êtes pas prêt à débourser 199 € (prix public généralement constaté en France), il vous suffit de vous fournir aux États-Unis, via Internet sur des sites marchands comme www.amazon.com, le lecteur n'étant en effet pas zoné...



EXPLOSER LES CHRONOS !

Le premier pack téléchargeable pour *Forza Motorsport 2* est disponible depuis le mois d'août. Gratuit, celui-ci propose trois nouvelles voitures, toutes estampillées Nissan (Altima, Sentra SE-R 2007 et 350Z). Pour l'occasion, un tournoi est organisé jusqu'au 6 octobre, avec une vraie caisse de la marque à gagner. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire : entraînez-vous et inscrivez-vous vite sur www.xboxlivetournament.com/Tournaments.aspx !



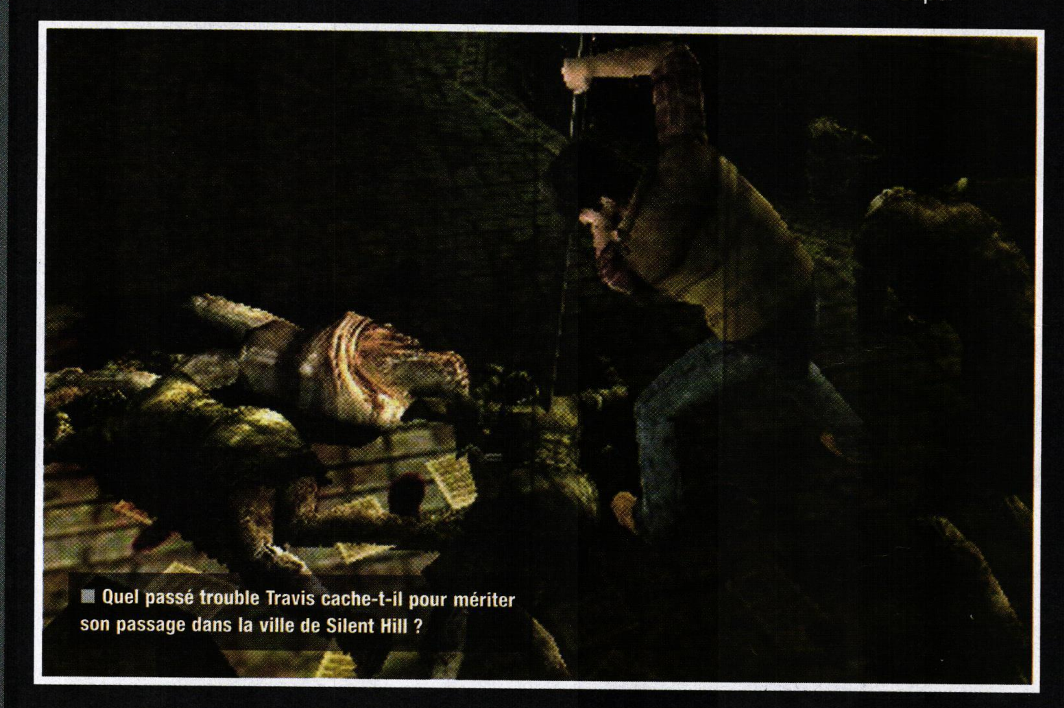
Machine PSP Éditeur Konami Sortie Mi-novembre 2007

PEUR NOIRE DANS LA POCHE

SILENT HILL ORIGINS REVIENT AUX SOURCES DU MAL ET RACONTE LES PRÉMICES D'UNE SAGA FLIPPANTE

Pour la première fois, un *Silent Hill* est développé en externe, mais que le fan se rassure, le travail de Climax a été supervisé par Akira Yamaoka, directeur des épisodes 3 et 4 de la série, toujours en charge des musiques.

Comme son nom l'indique, *Origins* compte revenir sur les événements qui ont transformé Silent Hill à travers les mésaventures d'un camionneur, Travis Grady. Arrêté sur le bord de la route, il suit la silhouette d'une enfant qui le mène à une maison en feu. Il en ressort cette même fillette brûlée mais en vie, avant de perdre connaissance. À son réveil, il part à sa recherche au cœur de la ville. Affichant une réalisation fort satisfaisante, un joli jeu d'ombres et de lumières et surtout une ambiance bien sombre, ce volet puise largement son inspiration dans le deuxième volet avec ses infirmières glauques à souhait. En nouveauté, Travis passe d'un monde à l'autre via des miroirs et ses armes s'usent et se cassent à force de coups.



Quel passé trouble Travis cache-t-il pour mériter son passage dans la ville de Silent Hill ?

LE CHIFFRE

1150 000 000

Ah, la Xbox 360 et ses problèmes de fiabilité... Après avoir allongé la garantie de la machine de 90 jours à 1 an, voilà que Microsoft se décide à étendre cette dernière à 3 ans, suite au nombre grandissant de consoles renvoyées au service après-vente. Cette mesure coûtera au géant américain une somme oscillant entre 1,05 et 1,15 milliard de dollars ! Mais attention, seules les 360 affichant au moins trois lumières rouges sur quatre pourront faire jouer cette extension de garantie.



HALO 10 DATES



AVEC TROIS JEUX EN UN PEU MOINS DE DIX ANS, HALO PREND SON TEMPS. CERTAINEMENT POUR LE MEILLEUR

1999 Après *Marathon*, *Myth* ou *Oni*, Bungie dévoile son nouveau jeu au salon MacWorld. Très alléchant, le jeu doit sortir sur Mac et PC à la fin 2000.

2000 La démo en temps réel de l'E3 souffle tout le monde. Microsoft rachète Bungie pour faire de *Halo* le fer de lance de sa prochaine Xbox.

2001 *Halo* sort en novembre aux États-Unis. Rapidement adopté grâce à ses contrôles adaptés au pad Xbox, il révolutionne le FPS console.

2003 Deux ans après, *Halo* sort enfin sur PC et Mac. L'adaptation est moyenne, la concurrence sauvage et le jeu malheureusement vite oublié.

2004 *Halo 2* débarque le 9 novembre, comme prévu par le tatouage de Peter Moore. Le succès est immédiat en multi, mais le scénario déçoit un peu.

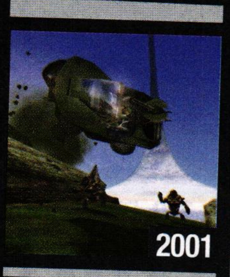
2005 Premières rumeurs : un troisième *Halo* devrait sortir sur ce qui s'appelle encore la Xbox 2. La date prévue ? Le lancement de la PS3...

2006 Un premier trailer de *Halo 3* est dévoilé à l'E3. Pas grand-chose à voir, Bungie a préféré se concentrer sur le développement du jeu.

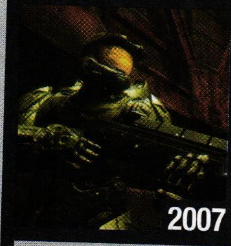
2007 Solidement ancrée au 26 septembre, l'arrivée de *Halo 3* ne devrait laisser personne de côté. Solo, multi, tout paraît vraiment béton !

2008 *Halo Wars* sera le premier jeu « spin-off ». De la stratégie en temps réel sur console, par les gens d'*Age of Empires*, on veut !

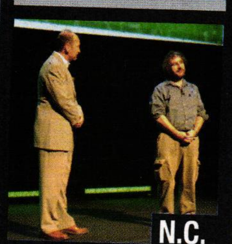
200? Plus ou moins annoncé au X06, le film *Halo*, produit par Peter Jackson, est en suspens. Trop ambitieux, il fait probablement peur aux majors...


2001


2004

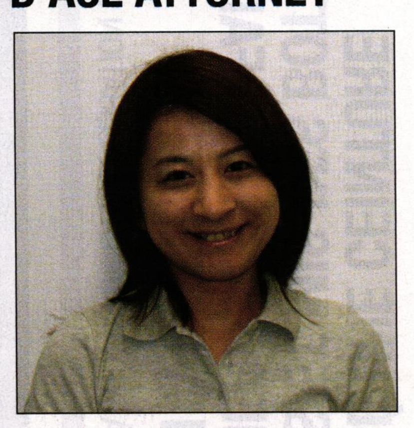

2007


2008


N.C.

ELLE A DIT

MINAE MATSUKAWA PRODUCTRICE D'ACE ATTORNEY



SUR L'ORIGINE DES ÉPISODES DS

« Capcom US souhaitait que les *Gyakuten Saiban* sur GBA sortent en version anglaise. Mais Takaho Yamane, qui dirigeait à l'époque Nintendo France, en a profité pour demander une nouvelle version, adaptée à la DS. En effet, il souhaitait ardemment que les jeux sortent en France, mais craignait que le public français ne soit pas disposé à une aventure textuelle. D'où la décision d'y apporter le gameplay du stylet DS. Je suis donc très fière du succès de la série en France. »

SUR LA RÉACTION DES JURISTES

« Cela dépend des métiers ! L'idée de départ du réalisateur Shu Takumi était de gérer une enquête comme un jeu de combat, et donc les plaidoiries de l'avocat s'y prêtaient bien. Cependant, les procureurs sont furieux, car on les fait passer pour des méchants, alors que dans la réalité, ce sont eux les vrais défenseurs de la justice, et non pas les avocats qui ne défendent que leurs clients. »

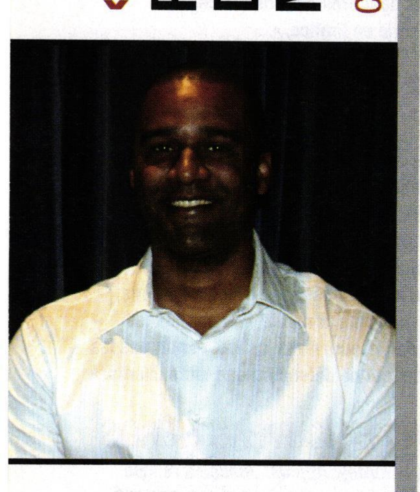
SUR LE NOUVEAU HÉROS

« *Ace Attorney: Appollo Justice* a réalisé le meilleur score de la série, avec 500000 exemplaires vendus. Proposer un nouveau héros (NDLR : Appollo Justice remplace Phoenix Wright) a permis de drainer un nouveau public, attiré par le côté adulte de la DS. La Game Boy Advance ressemble à un jouet, alors que la DS présente des similitudes avec l'iPod, elle touche tout le monde. »

Interview donnée à Joypad Japan Expo - juillet 2007

« ON LUI A PASSÉ UNE CEINTURE PLEINE DE POIDS ET MIS DES BOTTES DE SCAPHANDRIER. LÀ, ON L'A FAIT MARCHER ET ON A CAPTURÉ ! »

CHRIS WELLS / **EPIC GAMES** À PROPOS DE LA MODÉLISATION DU BOOMER



DÉCRYPTAGE

Lors de la conception des personnages de *Gears of War*, Chris Wells a dû trouver des astuces pour rendre l'aspect massif des personnages. Il a donc « motion capturé » les mouvements ralentis des acteurs et les a, par la suite, amplifiés pour obtenir l'effet désiré.



■ Avec ses 20 niveaux annoncés, le jeu vous emmènera à travers de nombreuses terres hostiles.

Machines Xbox 360, PlayStation 3 et PSP **Éditeur** Ubisoft **Sortie** Novembre 2007

« HACK'N'LEAD » ONIRIQUE ET AGRESSIF

POÈME ANGLO-SAXON CONTANT LES EXPLOITS D'UN GUERRIER, BEOWULF OFFRE UNE AVENTURE ÉPIQUE POUR CONSOLES

En étroite collaboration avec Robert Zemeckis (qui sort bientôt un film sur cette histoire), Ubisoft et Tiwac (*GRAW* et *GRAW 2*) préparent un jeu d'action nerveux et violent.

Le titre vous permet de décimer des guerriers par dizaines et de combattre des monstres gigantesques, tout droit issus des légendes vikings. Mythologie, acrobaties, combos, attaques spéciales et autres QTE, *Beowulf* a bien retenu les leçons tirées du guide du parfait petit *God of War*. Il se démarque toutefois de la concurrence en incluant une dimension stratégique : pendant les combats, des compagnons d'armes seront plus ou moins réactifs à vos ordres selon vos faits et gestes (ne pas les blesser, les secourir, etc.). Et votre manière d'aborder les confrontations – bourrine ou subtile – influera sur la suite des événements, sur l'environnement, votre royaume et votre peuple. Soigné et détaillé (filtres utilisés pour isoler les éléments, ombres portées cohérentes et optimisation du blur pour des sensations dynamiques, aucun chargement, etc.), *Beowulf* s'annonce prenant.





Machines Xbox 360, PlayStation 3, PC **Éditeur** Ubisoft **Sortie** 16 novembre 2007

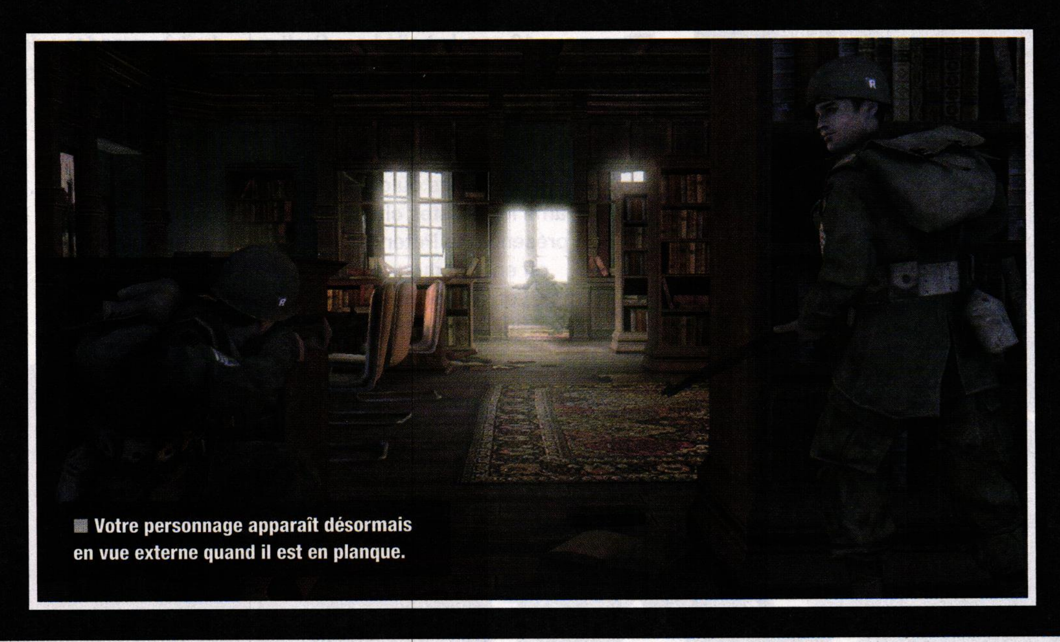
UN PONT TROP LOIN

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY À L'ASSAUT DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION

On pouvait croire la série *Brothers in Arms* définitivement associée aux hameaux normands et aux péripéties du débarquement. Pour son passage à la nouvelle génération de consoles, Gearbox fait pourtant le choix du renouvellement en s'intéressant cette fois à l'opération Market Garden de septembre 1944, lors de laquelle l'armée britannique tenta, sans succès, de s'emparer de ponts hollandais stratégiques.

Dans la peau de Matt Baker, officier de la 101e Aéroportée, vous allez guider votre unité jusqu'au cœur de l'enfer. Après avoir composé votre équipe en choisissant la spécialité de chaque homme (mitrailleuse, bazooka ou mortier), vous attribuez les ordres en espérant épargner un maximum de vos compagnons.

Au vu des premières images, le titre hésite entre son habituel réalisme exacerbé, avec désormais la possibilité de détruire le décor (les cachettes sont donc temporaires), et une tendance nouvelle au spectaculaire, lorsque les soldats ennemis sont balayés par une explosion avec force ralentis. La beauté des graphismes semble capable de servir ces deux objectifs à la fois mais cela suffira-t-il à tenir tête aux nouvelles versions de *Medal of Honor* et *Call of Duty* ? D'autant plus que ces dernières ont de quoi impressionner...

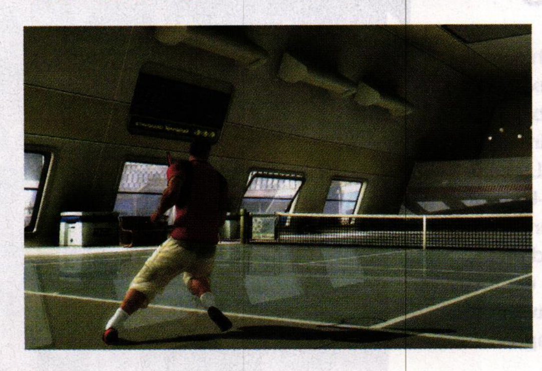


Votre personnage apparaît désormais en vue externe quand il est en planque.

Machines PlayStation 3 et Xbox 360 **Éditeur** 2K Sports **Sortie** Printemps 2008

BALLE NEUVE ?

TOP SPIN 3 TENTE L'ACE DE LA DERNIÈRE CHANCE



Après s'être grillé sur un deuxième volet mitigé, les Français de PAM remettent le bleu de chauffe pour nous concocter un *Top Spin 3* digne des attentes des fans de tennis. Au menu, du classique (jeu en ligne, compétitions en solo) et du sympathique avec une édition de perso plus poussée que jamais. Plus original, la météo devrait être dynamique, influant – on l'espère – sur les rebonds et autres trajectoires. Si les graphismes suivent enfin la cadence, *Virtua Tennis 3* devrait trouver là un concurrent de choix, sur PS3 comme sur Xbox 360.

VU SUR LE NET

UWE BOLL K.-O.

« Un poing dans la gueule, c'est le meilleur moyen d'aimer mes films ! », aime à répéter Uwe Boll, considéré comme étant le pire réalisateur de tous les temps. Spécialisé dans la (très) mauvaise adaptation ciné de jeux vidéo (*House of the Dead*, *Alone in the Dark*, *Bloodrayne*...), le trublion vient de s'en prendre plein les dents : le *New York Post* n'a pas apprécié le fait qu'il les parodie afin de promouvoir son dernier film, *Postal*. Le voilà donc attaqué en justice.

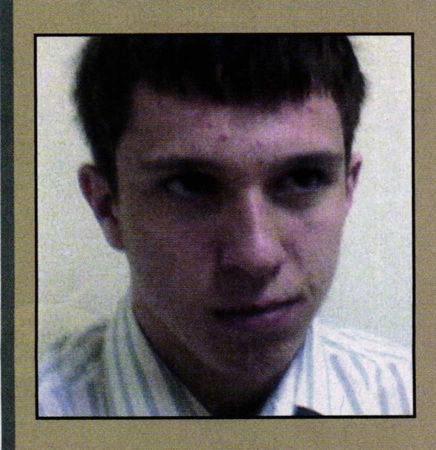
www.kotaku.com/gaming/legal-eagle/boll-sued-by-ny-post-284631.php



LA XBOX TUE

Freezes inquiétants, disques rayés, diodes rouges, alimentations grillées... Oui, une Xbox, ça peut facilement partir en fumée (c'est le S.A.V. qui doit être content). Dernier exemple en date : Matthew Stringer, jeune adolescent de 14 ans, a mis le feu chez lui, causant la mort de l'un de ses frères. La raison d'un tel acte ? Il s'était vu confisquer la console après avoir été attrapé en train de voler de l'argent. Il risque plus de 10 ans d'emprisonnement...

www.yorkshirepost.co.uk/news?articleid=3085400



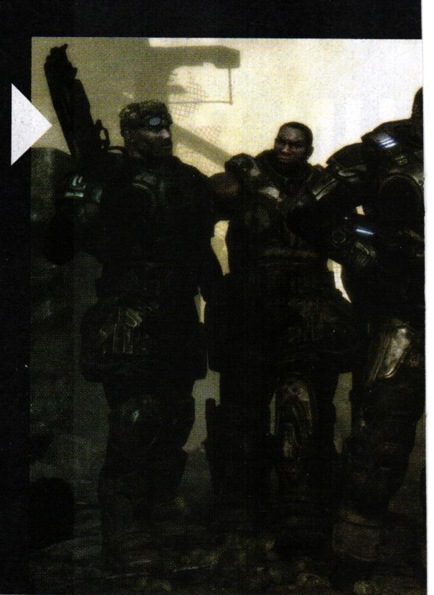
5 RAISONS DE... JOUER AUTREMENT

LE JEU VIDÉO PEUT SE DÉGUSTER À TOUTES LES SAUCES. EN VOICI UN ÉCHANTILLON, LOIN D'ÊTRE EXHAUSTIF



1 SUR GRAND ÉCRAN

Le succès au box-office de *Tomb Raider* et autre *Resident Evil* a fait des émules, et de nouvelles adaptations sont continuellement en projet. Si certains connaissent des galères comme *Halo*, pourtant porté par la société de production de Peter Jackson, d'autres se précisent. Ainsi, *Gears of War* profitera d'un scénario rédigé par Stuart Beattie (*Collatéral*), Sony Picture planche actuellement sur *Metal Gear Solid*, et *Hitman* (produit par Besson) a enfin trouvé son héros, Timothy Olyphant (*The Girl Next Door*).





RE\VISIONED: TOMB RAIDER ANIMATED SERIES

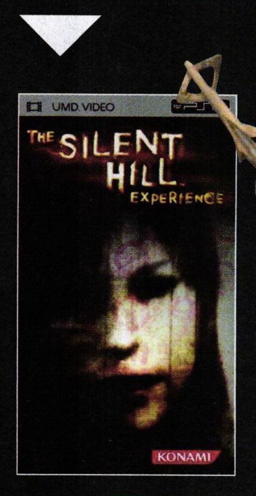
2 EN SÉRIE ANIMÉE

Pour ses 10 ans, la belle Lara Croft a eu droit à un cadeau de taille : la production de 10 courts métrages regroupés sous le titre de *Re\Visioned: Tomb Raider*. À la manière d'*Animatrix*, les épisodes ont été réalisés par différentes équipes aux styles divergents, mais ayant pour beaucoup travaillé sur des comics ou des dessins animés très américains. Parmi les artistes cités dans le projet, on note la présence de Peter Chung (*Aeon Flux*, *Animatrix*) ou encore du grand Jim Lee (*Wildcats*, *Gen13*). Les épisodes sont consultables gratuitement sur le site http://tombraider.gametap.com.



3 EN UMD

Konami a trouvé une utilisation originale au format de Sony. En effet, *Silent Hill Experience* n'est ni un film ni un jeu, mais un ensemble qui propose des interviews, des bandes annonces, des musiques et deux BD numériques. Le prochain à venir, plus léger puisqu'il ne comprendra que des comics, sera *MGS 2 : Bande Dessinée* avec des voix digitalisées pour accompagner la lecture.



I'M IN FRONT OF THE DISPOSAL FACILITY.

NAOMI HERE, SNAKE. HOW'S THE SUIT WORKING OUT?



4 EN JOUETS ET FIGURINES

Diffusées officiellement par Abysses Corp, des figurines de *FF XII*, *FF III* ou encore des peluches à l'effigie des bestioles de cette même saga se trouvent très facilement dans les grandes enseignes (Fnac...). C'est le moment de craquer, car ces produits de bonne qualité sont vendus à un prix honnête (25 € env.).



5 EN COMICS

Après la sortie d'un graphic novel regroupant de nombreux artistes (dont notre cher Jean « Moebius » Giraud national), *Halo* aura droit à son propre comics chez Marvel. La série débute ce mois-ci aux États-Unis pour une parution mensuelle. Pour l'heure, il n'est pas encore question d'une traduction chez nous, mais il est toujours possible de se procurer les aventures papier de *Master Chief* en import.





AU DELÀ DE LA REVANCHE
SE TROUVE LA RÉDEMPTION.

Après avoir vu ton clan persécuté depuis des générations, c'est maintenant ton père qui est enlevé.
Ton dernier espoir réside dans une arme terrifiante envoyée par le ciel.
Utiliseras-tu ce pouvoir divin pour repousser l'armée de l'envahisseur ?
Suivras-tu ta destinée comme le prédit la légende et mèneras-tu les tiens vers le salut ?
Ou laisseras-tu la revanche te ronger avant que l'épée céleste ne le fasse ?

www.heavenlysword.com

HEAVENLY SWORD

*EN VIE.



PLAYSTATION 3

ZACK & WIKI : LE TRÉSOR DE BARBAROSSE

Bougez la manette d'avant en arrière pour scier cet arbre. La Wiimote peut se changer en une multitude d'outils.

Machine Wii **Éditeur** Capcom **Sortie** Fin 2007

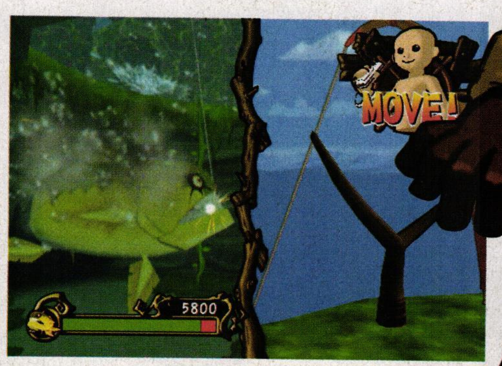
WiiMOTE À TOUT FAIRE

ZACK & WIKI : LE TRÉSOR DE BARBAROSSE EST LE PREMIER JEU CAPCOM PENSÉ POUR LA Wii !

Zack et son compagnon volant Charly Bell partent sur une île mystérieuse pour retrouver le mythique trésor du pirate Barbarosse... « Sasaki Eiichiro, le réalisateur du jeu, est un fan des point & click de l'époque Lucasarts », nous a expliqué le producteur Hironobu Takeshita. « Il souhaitait employer la Wiimote comme la souris d'un PC dans un jeu d'aventure : on la balade sur l'écran pour trouver les objets avec lesquels interagir, et on résout des puzzles. » L'idée alléchante de *Zack & Wiki* est de nous faire manipuler la Wiimote en fonction de l'outil qu'utilise Zack à l'écran : on peut s'en servir pour scier un arbre, tourner une manivelle...

Un petit bonhomme s'affiche en haut de l'écran pour indiquer le mouvement à réaliser. « Nous voulions aussi nous inscrire dans une tradition du dessin animé d'aventure, entre *Tom Sawyer*, *Heidi* et les films de Miyazaki », précise Takeshita. Les graphismes en cel shading réalisent pleinement cette ambition. Bref, une vraie surprise, qui se fait tout d'un coup attendre...

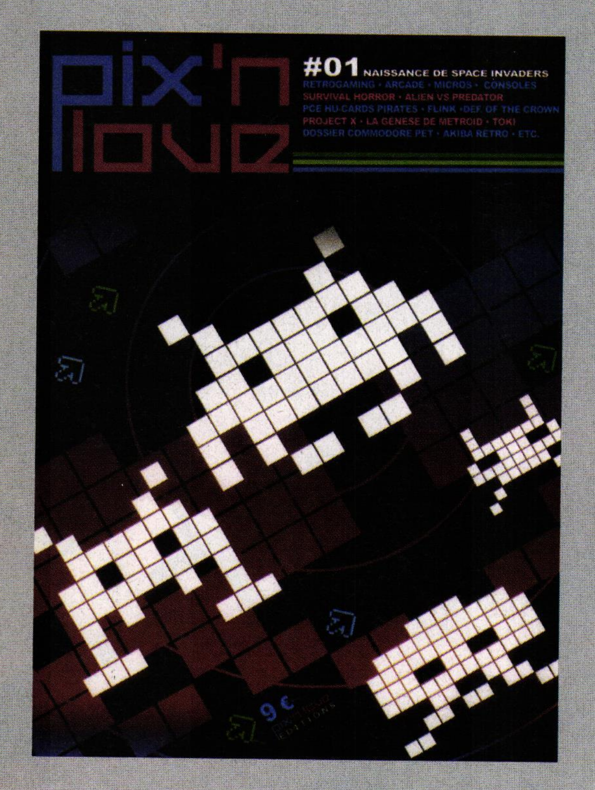




Coiffé d'un chapeau de pirate, Zack deviendra-t-il un autre des persos cultes issus de Capcom ?



16+
www.pegi.info
WARHAWK
ShankTown
Flash_nl
Krypto_Knight
ON EST TOUJOURS LA PROIE D'UN AUTRE.
Evidemment, tu peux essayer de te jeter seul au milieu d'une bataille de 32 hommes. Mais ne viens pas pleurer quand les autres gars te tendront une embuscade avec un tank ou un Warhawk.
Crée une coalition, discute avec tes recrues et planifiez vos actions contre les clans ennemis. Instruis ton escouade et coordonne ses actions via le casque Bluetooth® JABRA 135 vendu avec le Blu-Ray du jeu. Compact, facile d'utilisation et d'une autonomie de huit heures, il est votre meilleur allié.
Téléchargeable dès maintenant sur le PLAYSTATION® Store et jouable en ligne exclusivement sur le PLAYSTATION® Network, tu peux aussi jouer avec tes amis sur écran splitté en 4.
À toi de décider : être le chasseur ou être la proie.
MULTIJOUEUR UNIQUEMENT : EN LIGNE - RÉSEAU LOCAL - ÉCRAN SPLITTÉ.
* EN VIE.
INCOGNITO
Jouable en ligne gratuitement.
www.warhawk.com
WARHAWK
PLAYSTATION 3
This is living*
PLAYSTATION 3

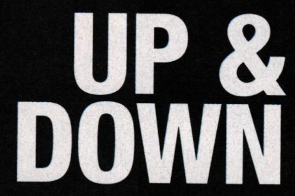


POUR L'AMOUR DU PIXEL

UNE BANDE DE FANAS DE RÉTRO S'ASSOCIENT POUR NOUS FAIRE PARTAGER LEUR PASSION AVEC PIX'N LOVE

Pix'n Love (www.editionspixnlove.fr), est un nouvel éditeur indépendant, fondé par Florent Gorges, interprète et traducteur de mangas, grand connaisseur du Japon et surtout amateur éclairé de retro-gaming. Pour élaborer cet ambitieux projet, il s'est entouré de fines plumes et de spécialistes comme Douglas Alves (connu entre autres des premiers lecteurs de *Consoles+*, ou de feu *Consoles Max*). Et si on en juge par la qualité de la première publication, un « mook* » trimestriel de 132 pages (vendu 9 € en ligne et dans certaines boutiques spécialisées), ils ont toutes les chances de s'imposer comme LA référence dans leur domaine. Au sommaire de ce n°1, un dossier *Space Invaders*, *Metroid*, un guide rétro d'Akihabara, le rétro sur next gen, etc. Sans oublier le premier tome d'une *Histoire de Nintendo*, consacré à son premier siècle d'existence (la période 1889-1980).

* Concept japonais, contraction de magazine (pour le rubriquage et la flexibilité interne) et de book (pour la qualité de la présentation et le modèle de distribution).



CÉLÉBRÉ OU DÉCRIÉ, LE JEU VIDÉO SUSCITE ACTIONS ET RÉACTIONS. TOUS LES MOIS, RETROUVEZ CELLES QUI ONT RETENU NOTRE ATTENTION

GTA IV AJOURNÉ

LE REPORT DE GTA IV EST-IL SI MAUVAIS POUR LE MARCHÉ ?

Attendu mi-octobre, *GTA IV* ne sortira pas avant avril 2008 aux dires du directeur général de Take Two : Ben Feder. La raison ? Une version PS3 loin d'être finalisée, percluse de problèmes de frame-rate, alors que la galette Xbox 360 est, semble-t-il, prête à partir à l'assaut du marché. Une aubaine pour tous les autres titres et éditeurs qui ne seront pas étouffés par *GTA* et pourront espérer tirer profit de l'absence du géant pour les fêtes de Noël. En revanche, et malgré son optimisme, Take 2 risque de sentir le manque à gagner...



Machine PSP Éditeur D3 Publisher Sortie N.C.

PERDRE LA TÊTE

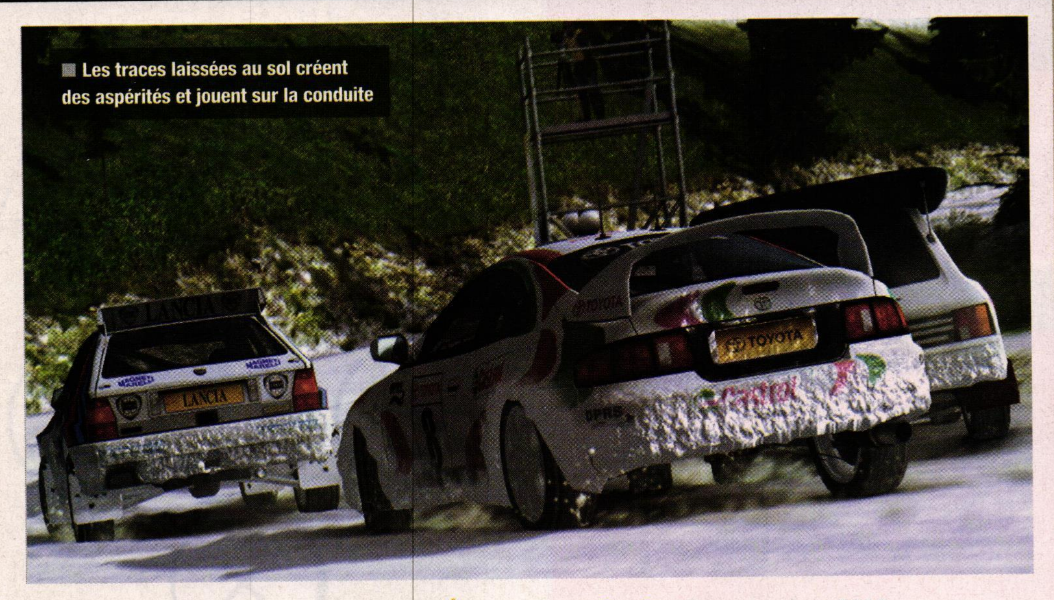
AMBIANCE HORRIFIQUE ET GAMEPLAY NOVATEUR POUR DEAD HEAD FRED



Le studio Vicious Cycle a réalisé un jeu bien vicieux avec ce titre à l'humour noir. Il narre les aventures de Fred, un détective qui se réveille sur une table d'opération avec une très mauvaise surprise : il n'a plus de tête sur son corps et il ne lui reste que le cerveau et les yeux !

Œuvre d'un savant fou qui l'a retrouvé mourant, Fred peut désormais changer de tête et dispose de différents pouvoirs. Ainsi, avec la tronche d'un ersatz de Frankenstein, il devient très puissant et dispose de nombreux coups d'attaque : avec ses doigts crochus il peut gravir un mur ou déchiqueter son adversaire, il peut aspirer de l'eau dans sa tête vide pour éteindre des incendies…

De quoi proposer quelques énigmes en plus des phases de plate-forme et des combats un peu gore, le tout dans des décors dignes d'un film d'horreur (ville zombie, château).



■ Les traces laissées au sol créent des aspérités et jouent sur la conduite

Machines Xbox 360 et PlayStation 3 Éditeur Sega Sortie 28 septembre 2007

LA RENAISSANCE ?

APRÈS QUELQUES ANNÉES DE PERDITION, SEGA RALLY TENTE UN ULTIME COME-BACK SUR PS3 ET XBOX 360

Aux antipodes de ce que tente de proposer un *Forza Motorsport 2*, le nouveau *Sega Rally* fait dans l'arcade pur jus. Des circuits aux thèmes exotiques, une pelletée de voitures et une I.A. basique à rattraper en trois tours, voilà grosso modo l'étendue du programme. Plus propre et net que *DiRT*, le jeu perd en filtres graphiques ce qu'il gagne en lisibilité, même si l'on aurait aimé que le frame-rate soit réglé d'ici la sortie. Côté gameplay, *SR* se révèle plus fin qu'il n'y paraît. Si le jeu se montre véloce, le pilotage reste assez précis pour encourager les séances de Time Attack. Les pistes se creusant littéralement à chaque passage, il faut de plus bien choisir ses trajectoires sous peine de perdre en adhérence. Un détail finalement pas si accessoire tant il joue sur la direction. Bien vu !

TOP 5

EUROPE (AU 28/07/07)

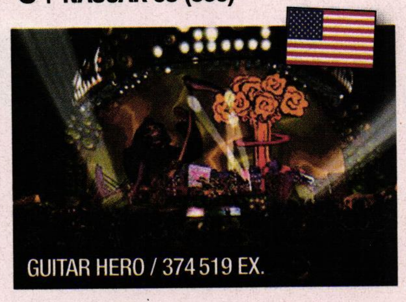
1	POKÉMON DIAMANT (DS)
2	TRANSFORMERS : LE JEU (PS2)
3	POKÉMON PERLE (DS)
4	HARRY POTTER (PS2)
5	SHREK LE TROISIÈME (PS2)



POKÉMON DIAMANT / N.C.

ÉTATS-UNIS (AU 28/07/07)

1	GUITAR HERO (PS2)
2	NCAA FOOTBALL 08 (360)
3	POKÉMON DIAMOND/PEARL (DS)
4	WII SPORTS (Wii)
5	NASCAR 08 (360)



GUITAR HERO / 374 519 EX.

JAPON (AU 29/07/07)

1	MARIO PARTY 8 (Wii)
2	EVERYBODY'S GOLF 5 (PS3)
3	TAIKO DRUM MASTER DS (DS)
4	IT'S A WONDERFUL WORLD (DS)
5	POWERFUL PRO BASEBALL (PS2)



MARIO PARTY 8 / 278 426 EX.

UN SECOND SOUFFLE POUR LA PSP ?

AU COURS DU DERNIER E3, SONY ANNONÇAIT UNE NOUVELLE VERSION DE SA CONSOLE PORTABLE. À QUELQUES JOURS DE LA SORTIE, QUELLE LECTURE POUVONS-NOUS FAIRE DE L'ÉVÉNEMENT ?



La sortie de la nouvelle PSP, appelée « Slim » est imminente. Elle devrait apparaître, avec le pack Daxter, le 10 septembre en Europe et aux États-Unis. Pour l'ergonomie, la console pèse un tiers moins lourd et elle est 19 % moins épaisse. Ce gain notable provient principalement d'une réduction de taille de la batterie.

Le perfectionnement de l'architecture interne fait qu'elle consomme moins, et même avec ces batteries, l'autonomie devrait augmenter. En termes de qualité de jeu, la capacité de la mémoire a été doublée et passe de 32 à 64 Mo. La mémoire supplémentaire servira à charger à l'avance ou à conserver les données pour minimiser les accès disque. En conséquence, les chargements UMD seront moins fréquents et moins longs, et c'est peut-être la meilleure nouvelle. Enfin, surprenante tentative pour relancer le format UMD, la console est dotée d'une sortie vidéo à la norme YUV Components. Il sera donc possible de lire ses films et jouer sur une télé. L'écran et le prix restent inchangés.

TOUT ÇA, MAINTENANT ?

Comme on peut le voir, le lifting opéré par Sony déborde largement du simple cadre cosmétique et va bien plus loin que celui représenté par la DS Lite. Il faut dire qu'avec un marché des consoles de salon pour le moins sombre, des pertes importantes et des rumeurs de licenciements un peu partout, Sony devait réagir. La baisse de prix pour la PS3 américaine début juillet était un bel effort mais qui ne portera pas vraiment ses fruits tant que le catalogue ne sera pas plus étoffé. L'exemple japonais nous le montre d'ailleurs très bien. Alors que la PS3 stagne à des profondeurs effrayantes dans les charts, la sortie d'*Everybody's Golf* a suffi à doubler les ventes hebdomadaires de la console. La PSP peine au Japon où il s'en vend une pour quatre DS Lite (cf. encadré), mais elle s'est refait une santé presque miraculeuse aux États-Unis depuis le printemps.

Conséquence d'une conjointe baisse de prix en mars et d'un catalogue qui commence à faire vraiment envie, la console est passée outre-Atlantique de 160 000 ventes mensuelles à près de 300 000 en juin.

TACTIQUE NINTENDO ?

La progression a été bien linéaire, signe que la console plaît de plus en plus : il ne se vend là-bas « que » deux DS pour une PSP. Pour la France et l'Europe, les chiffres sont rares mais décrivent une situation intermédiaire. Avec plus de 7 millions de machines installées aux États-Unis, il est clair que Sony devait tout faire pour entretenir son parc et stimuler cette dynamique américaine. Dans cette perspective, la sortie d'une nouvelle PSP est la plus énergique des solutions.

La liste des modifications apportées répond à de nombreuses attentes, et en devance d'autres. Elle saura séduire de nouveaux joueurs, mais amènera aussi de nombreux possesseurs d'une machine première génération à acheter le nouveau modèle. Notons aussi que la nouvelle PSP sort directement en trois livrées, alors qu'il avait fallu attendre plus d'un an pour une version blanche. Nul doute qu'ici encore, on a suivi l'exemple de Nintendo qui, en mars 2006, avait réussi à prolonger l'hystérie autour de la DS Lite en sortant plusieurs coloris à quelques semaines d'intervalle. Les chiffres de fin d'année seront très intéressants à suivre.

LE LIFTING OPÉRÉ PAR SONY DÉBORDE LARGEMENT DU SIMPLE CADRE COSMÉTIQUE ET VA BIEN PLUS LOIN QUE CELUI REPRÉSENTÉ PAR LA DS LITE

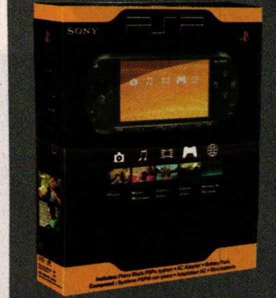






On ne discerne que peu de différences extérieures entre la Slim et l'ancienne PSP. Pourtant, elles sont présentes.

QUELQUES CHIFFRES SUR LA SITUATION DE LA PSP AU JAPON



Après un bon démarrage, les ventes de la PSP ont plongé. En 2005, il s'en était vendu 2 millions au Japon contre 4 millions de DS, avec seulement 8 titres dans le Top 100 des ventes, pour 1,9 million de pièces software vendues. En 2006, la situation empire, avec 1,8 million de PSP pour 7,4 millions de DS Lite et 900 000 DS « panzer ». Les ventes de jeux descendent à 1,5 million, soit à peine plus d'un jeu pour 3 consoles en circulation. Aucun titre PSP n'a dépassé les 280 000 exemplaires vendus, quand l'année dernière *New Super Mario Bros.* a pulvérisé la barre des 4,5 millions, et la paire *Pokémon Perle/Diamant* celle des 5 millions. Pour l'année 2007, la DS ne semble pas faiblir, et la PSP avait dépassé le million début juillet. Sur ses terres aussi, Sony a tout à gagner de son nouveau design, même si la sortie plus tardive (dix jours après les marchés américain et européen) indique que ce n'est pas là-bas que, pour le coup, la firme place ses priorités.



De nombreux adversaires, même les plus banals, remplissent l'écran. *Darksiders*, un jeu très grandiloquent.

Machines PlayStation 3 et Xbox 360 **Editeur** THQ **Sortie** Courant 2008

ODE À LA GUERRE

THQ PRÉPARE UN BEAT'EM ALL POST-APOCALYPTIQUE, DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Présenté comme un mélange de *Devil May Cry* pour le gameplay, de *Zelda* pour la liberté et de *Gears of War* pour l'esthétique, la nouvelle coqueluche de THQ se pose dans un univers démoniaque.

Au programme, une belle suite de combats à l'épée contre des entités maléfiques toujours plus dantesques, gigantesques, et autant de phases de shoot et Guerre (un des quatre guerriers de l'Apocalypse et perso principal du jeu) qui ne se sépare jamais de sa sulfateuse. Entre chacun des donjons ou labyrinthes, il se promène sur sa monture dans une cité où acheter munitions et améliorations devient rapidement nécessaire. Baroque, massif et gothique en diable, *Darksiders* profite d'une esthétique très comic book.

Difficile cependant d'émettre un jugement : le jeu ne devrait être livré que dans la seconde moitié de 2008 et nous n'en avons vu que quelques minutes, le temps pour le producteur, David Adams, de dérouiller quelques cochoncetés, d'envoyer valdinguer quelques rames de métro et de sortir sa pétoire. Trop juste, bien sûr que oui, mais enthousiasmant !

Oui, Guerre a la gueule de l'emploi, mais en plus il voltige dans les airs avec la grâce d'un Kratos.

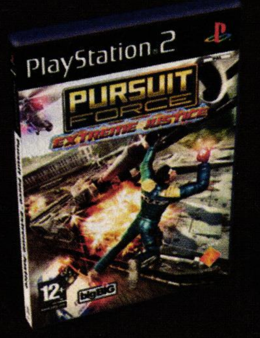


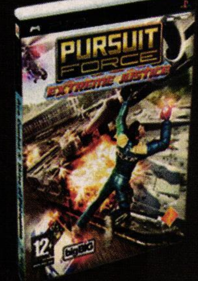
PSP
PlayStation®Portable

PlayStation®2

FAIRE RÉGNER LA LOI. À TOUT PRIX.

Ecoutez. Un truc s'organise ici, à Capital State.
Des nouveaux gangs poussent à tous les coins rues et un grand ménage s'impose. On va se débarrasser de cette saleté à grands coups de pieds, d'hélicos ou même en sautant de voitures lancées à toute vitesse. J'ai rassemblé une équipe de quatre nouveaux partenaires pour m'aider à faire le sale boulot. Maintenant bougeons d'ici et donnons leur un peu d'Extrême Justice.









pursuitforce.com









Graphismes et gameplay retravaillés, *Civilization Revolution* oublie l'austérité des versions PC.

Machines PS3, Xbox 360, Wii, DS **Éditeur** 2K Games **Sortie** Printemps 2008

CIVILIZATION REMANIÉ

AVEC CIVILIZATION REVOLUTION, LA SÉRIE ÉVOLUE SUR CONSOLES

Série connue et adulée des PCistes amateurs de gestion, *Civilization* passe par la case console, accompagné d'un sous-titre ambitieux.

Complexe dans ses concepts et son gameplay, *Civilization* aurait bien du mal à passionner les joueurs consoles. C'est en partant de ce constat que Sid Meier et l'équipe de Firaxis ont concocté cette version, plus simple d'accès, plus grand public et plus travaillée graphiquement. Une révolution pour cette série qui s'était amusée jusqu'ici, au fur et à mesure des épisodes, à complexifier ses fondamentaux. Mode online, contenu téléchargeable, contrôles à la manette, succès à débloquer, les développeurs ont compris les exigences de leur nouveau public et tirent au mieux profit des possibilités des plates-formes concernées.

Reste à savoir si cette simplification d'ensemble ne risque pas de transformer cette licence, d'en amoindrir l'impact auprès des fans pointilleux du genre...





La maniabilité devrait être adaptée au pad des consoles.

MATOS

PACK XBOX 360 HALO 3



Le plus gros jeu du mois (de l'année ?) sort dans quelques semaines – pour rappel, *Halo 3* le 26 septembre. Et certaines boutiques en ligne, comme www.rueducommerce.fr, n'hésitent donc pas à proposer d'alléchantes offres. Voyez plutôt : pour 379 €, vous aurez droit à un bundle comprenant la Xbox 360 Premium et tous ses accessoires ainsi que le jeu ! Moins cher qu'un pack Premium seul ? Oui, car malgré le silence de Microsoft sur la question, nos sources nous informent qu'une baisse de prix serait exercée sur la gamme à la fin du mois d'août, concordant ainsi avec la sortie de la version Elite en Europe. Des panneaux de pub présentant l'offre seraient en effet déjà prêts...

VIDÉO

WHITE KNIGHT STORY

Développé par Level-5 (*Dark Chronicle, Dragon Quest VIII*...), le jeu a déjà acquis une belle notoriété alors que sa date de sortie n'a toujours pas été annoncée. Cette vidéo donne en tout cas sacrément envie.

www.jp.playstation.com/scej/title/shirokishi

















Machine PC Éditeur Sega Sortie Courant 2008

MMO-MANAGEMENT

FOOTBALL MANAGER LIVE, UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE COACHS VA NAÎTRE

Sports Interactive connaît déjà le succès grâce à *Football Manager*. La version exclusivement online de la licence est actuellement en phase de bêta test, soulevant un certain enthousiasme malgré quelques bugs. L'idée est de créer votre propre équipe en piochant dans la base de données, d'effectuer transferts et prêts, de défier à n'importe quel moment, en compétition ou en match amical, les autres usagers, et bien entendu de survivre financièrement tout en alignant les performances. Encore quelques mois à attendre pour les Guy Roux en herbe.



C'est austère – après tout cela reste du management –, mais c'est bien prenant.

Machine DS Éditeur THQ Sortie 21 septembre 2007

À LA MAIN ET AU STYLET

DRAWN TO LIFE : DESSINE TON HÉROS ! SE PROPOSE DE CHANGER VOTRE STYLET EN CRAYON



Mettez vos talents d'artiste au service du look de votre personnage principal ! Le jeu dont vous dessinez le héros...

Avec son écran tactile, la DS est équipée pour notre imagination graphique. *Drawn to Life* compte bien en tirer profit en vous permettant de dessiner votre propre héros, puis en vous confiant la charge de concevoir les éléments qui vous aideront à traverser les niveaux du jeu. Imaginez le personnage dont vous rêvez, dans la limite des contours imposés : perso de cartoon, pure invention, dessin coquin… Une idée alléchante qui laisse imaginer les possibilités, mais qui ne semble pas avoir de véritable influence sur le gameplay, d'ailleurs assez basique comparé à la concurrence. Si le concept du « dessinez-le vous-même » reste un argument marketing, on sera sans doute passé à côté de quelque chose…

MOBILES

ÉCRIN FUMÉ À PRIX D'OR



Le nouveau Nokia 8600 Luna flatte l'œil avec ses matériaux de qualité qui associent acier inoxydable et verre fumé, rehaussé d'un petit halo lorsqu'un appel est en attente. En sus, les fonctionnalités ne manquent pas : APN 2 mégapixels, lecteur musical… Toutefois, ce produit haut de gamme a un coût (869 € !) et n'affiche pas des prestations exceptionnelles puisqu'il n'est pas compatible 3G (juste Edge).

UBISOFT QUITTE GAMELOFT

Alors que les deux firmes ont été fondées par la famille Guillemot, Ubisoft vient de revendre toutes ses actions Gameloft. Ce qui représentait tout de même 19 % du capital de cette dernière. Si les deux boîtes vont continuer leur collaboration, pour l'heure c'est la banque Caylon qui détient les actions. Elle s'est engagée à céder les titres sur le marché dans les 24 mois, alors avis aux boursicoteurs !

ÇA GRATTE ?

Premier jeu de guitare sur portable, *Guitar Legend: Get on Stage* doit beaucoup à un certain *Guitar Hero*. La charte graphique est sensiblement la même, et en prime la prestation du joueur s'ajoute sur la mélodie principale. Avec 51 niveaux, regroupant des titres classiques (*Smoke on the Water*, *Message in a Bottle*) comme des plus récents (*Banquet*), Gameloft est bien décidé à faire rocker dans le métro !



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

LA GUERRE À LA CARTE



Sur votre radar clignotent les objectifs à remplir, mais c'est à vous de choisir dans quel ordre les effectuer, selon votre localisation et votre équipement. Mais si vous avez le temps d'y penser, il est possible de se rapprocher d'un objectif dès le saut en parachute. Par la suite, vous vous verrez assigner de nouvelles tâches à accomplir.

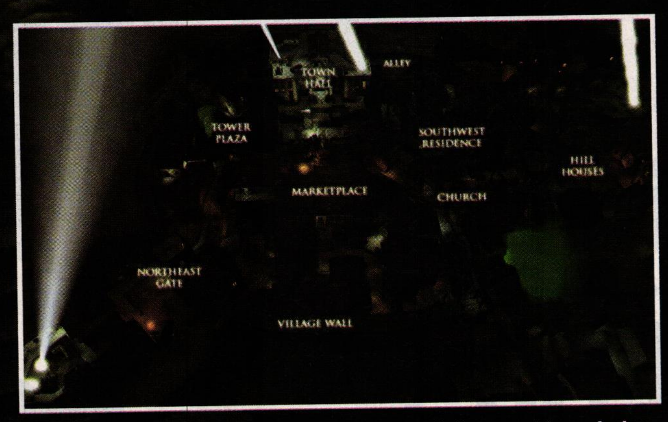
Au milieu des ruines

Vous atterrirez souvent au beau milieu de villes en flammes, d'immeubles éventrés, de montagnes de gravats. Des environnements évidemment tragiques, qui offrent en contrepartie une profusion d'itinéraires envisageables, ainsi que des cachettes idéales.

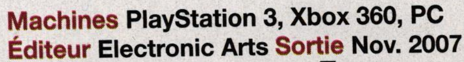
DANS LA MESURE OÙ IL N'Y A AUCUN ÉVÉNEMENT SCRIPTÉ, **L'I.A. DE VOS ENNEMIS S'ADAPTE À VOUS**, ET NON LE CONTRAIRE



Les maps ouvertes de chaque mission se prêteront idéalement aux parties en multijoueur.



Cette carte vous montre clairement l'étendue de la zone et la profusion d'endroits où atterrir. Le champ de bataille devient un terrain de jeu.


Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC
Éditeur Electronic Arts **Sortie** Nov. 2007

PLONGÉE EN ENFER

FPS À GÉOMÉTRIE VARIABLE, MEDAL OF HONOR: AIRBORNE S'ADAPTE À VOS DÉCISIONS TACTIQUES

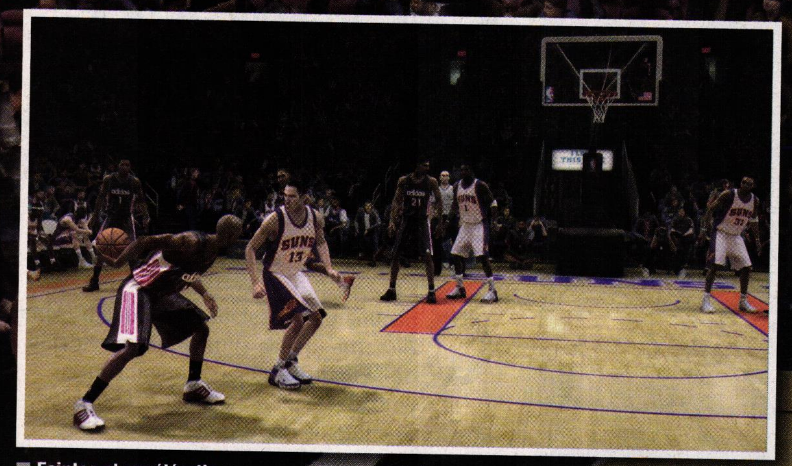
Chacune des missions de *Medal of Honor: Airborne* (qui se situe aux quatre coins de l'Europe en guerre) commence de la même manière : vous sautez d'un avion, votre parachute se déploie et aussitôt vous contemplez le terrain des opérations qui vous attend. Ici une caserne, là des habitations, plus loin une batterie antiaérienne…

La zone est vaste et les combats y font déjà rage. Vous n'avez qu'une poignée de secondes pour décider du début de la partie, en fonction de l'endroit où vous allez atterrir : un toit, une ruelle ou au milieu des troupes ennemies. Mieux vaut prendre sa décision dès le début du saut, assez court. Quant à l'atterrissage, il est conseillé de s'y préparer en effectuant un roulé-boulé pour ne pas se vautrer sous les balles ennemies.

La suite de la mission s'apparente à un *GTA*, dans la mesure où votre liberté est totale. Les niveaux sont labyrinthiques et offrent donc de nombreux itinéraires possibles (escaliers, murs éventrés…). À vous de décider si vous allez aider vos potes pris dans une embuscade, sniper ce groupe d'Allemands qui gardent l'entrée d'un bâtiment, vous infiltrer dans une zone protégée ou encore foncer dans le tas, sabre au clair. Compte tenu du fait qu'il n'y a aucun événement scripté, l'I.A. de vos ennemis s'adapte à vous, et non le contraire. Idem pour vos alliés, qui viennent à la rescousse s'ils vous voient dans la panade. Tout l'intérêt de ce concept réside dans la rejouabilité. Il suffit d'aborder un endroit d'une manière légèrement différente de la précédente tentative pour que l'expérience de jeu change complètement. Et comme le niveau de mortalité est très élevé, vous aurez plus d'une fois l'occasion d'essayer une nouvelle stratégie. On peut s'interroger sur la durée de vie du jeu, dans la mesure où il n'y a que 6 missions. Mais il faut plutôt les envisager comme des campagnes militaires à part entière, englobant chacune l'équivalent de trois ou quatre missions ordinaires.

Une approche originale et audacieuse, qui risque bien de renouveler le genre en profondeur.





Feintes et accélérations peuvent être combinées. Ce genre de mouvement était attendu depuis longtemps !

Machines Xbox 360, PlayStation 3 **Éditeur** Electronic Arts **Sortie** 4 octobre 2007

LE RENOUVEAU ?

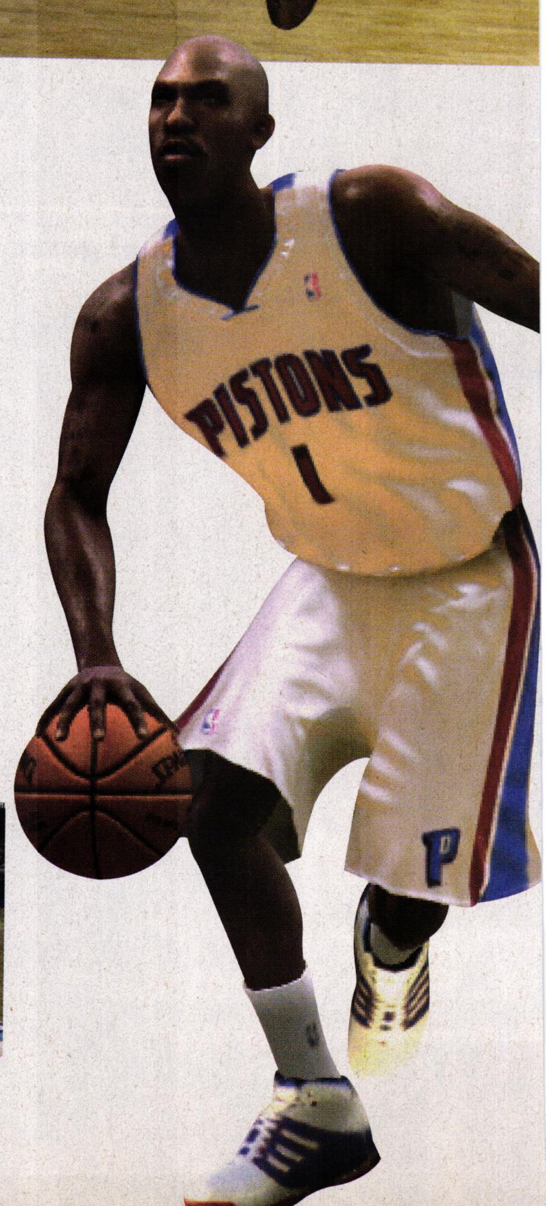
SIMPLICITÉ, VITESSE ET LOGIQUE PHYSIQUE : NBA LIVE 08 RETOURNE AUX BASES DU BASKET

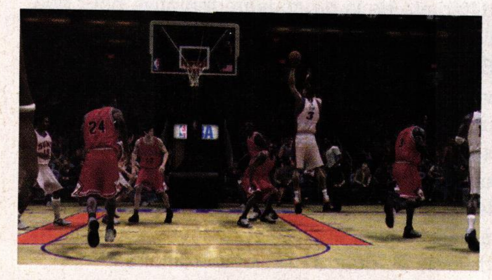
Après les oublis de la version 2006 et les tares innommables de la suivante, il était difficile de prendre *NBA Live 08* en main sans ressentir une légère appréhension.

Mais heureusement, quelques minutes sur le parquet suffisent pour se rendre compte que ce nouvel épisode part du bon pied. Encore plein de bugs et d'approximations, le jeu se montre toutefois très sain dès que l'on pose la main sur le pad. Les collisions sont crédibles, la physique de balle cohérente et les joueurs « pèsent » sur le terrain sans glisser, vraiment on s'y croirait.

Relativement simple à appréhender, le nouveau *NBA Live* introduit quelques bonnes idées, comme ces zones colorées qui indiquent l'endroit où le joueur contrôlé se sent le plus à l'aise (hot spots), ou ces jolies accélérations que l'on peut admirer après une feinte. Et comme ces petites nouveautés ne vampirisent pas l'essence du jeu, on les assimile sans chercher à en abuser.

Résultat, c'est vivant et ça ressemble à du vrai basket, surtout que l'animation tourne en 60 images par seconde. Moins pointilleux que n'importe quel « 2K », certes, mais un peu plus fun et dynamique.





Les mouvements spéciaux des joueurs phare sont parfaitement modélisés.



EA a signé une poignée d'équipes nationales. La France en fait bien sûr partie.

Machines Xbox 360, PlayStation 3, PC
Éditeur Vivendi **Sortie** Été 2008

SANS FOI NI LOI

NOIRCEUR ET LIBERTÉ, LES DEUX PROMESSES ALLÉCHANTES DU PROTOTYPE DE RADICAL

Décidément, la Grosse Pomme semble être devenue la coqueluche des développeurs de jeux vidéo ! C'est en effet à New York, comme le prochain *GTA IV*, que se déroulera le nouveau bébé de Radical, le studio à qui l'on doit déjà *Scarface*, *Simpsons Hit & Run*, *The Hulk*... Du sympathique, certes, mais pas de l'inoubliable. Et pourtant, *Prototype* pourrait bien devenir son premier blockbuster, si le résultat est à la hauteur de ses ambitions.

Le jeu vous mettra dans la peau d'Alex Mercer, un homme pour le moins étrange au passé obscur et doté d'une capacité très particulière : il peut prendre la forme, ainsi que les pouvoirs, de tous ceux qu'il croise. Véritable caméléon, Alex est un héros sans foi ni loi, qui n'aura pas vraiment de principes à respecter, ni de valeurs à défendre. Ça s'annonce très sombre et très violent, notre ami ne lésinant pas sur les moyens pour se défendre : armes à feu, découpage, coups de griffe...

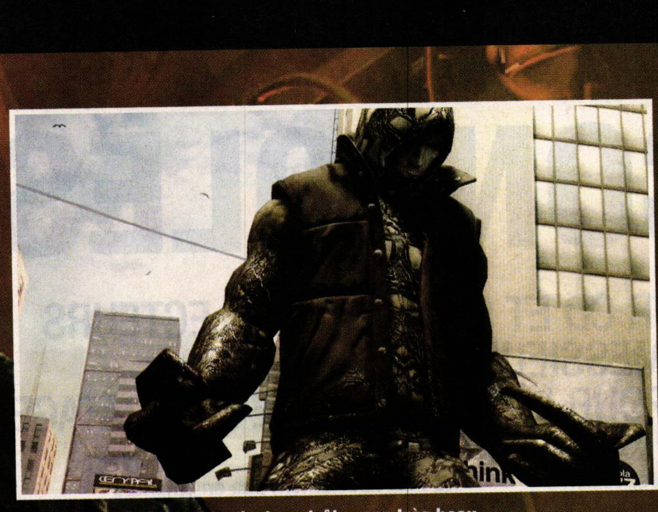
Le jeu vous laisse choisir la façon dont vous vous débarrasserez de vos ennemis, qu'ils soient humains ou pas. D'ailleurs, il rejoint la grande tendance actuelle qui consiste à laisser un maximum de liberté au joueur. Il est loin le temps où les développeurs vous imposaient tout, de l'enchaînement des missions aux moyens utilisés pour les accomplir. Nous sommes devenus plus exigeants, moins passifs : le joueur était acteur, il devient aujourd'hui réalisateur. Ainsi vous pourrez vous balader librement dans le New York légèrement retouché de *Prototype*.

Selon vos rencontres, vous choisirez l'apparence la plus appropriée à vos objectifs. Bourrine ou fine, l'approche à adopter ne dépend que de vous, tout comme votre moyen de transport. Alex a beau être particulièrement agile, il pourra aussi piquer tout véhicule passant à portée de main : voiture, hélico, tank... Pour ne rien gâcher, la mise en images de tout cela s'annonce assez exceptionnelle et à la hauteur de ce que la nouvelle génération est capable.



Ça va couper

Les mains d'Alex peuvent devenir tranchantes comme des lames de rasoir et lui permettre ainsi de se livrer à du charcutage d'ennemi à la chaîne. Comme quoi, on n'a pas nécessairement besoin d'une mitraillette pour faire un massacre !



Le héros de *Prototype* n'est peut-être pas très beau, mais il ne manque pas de classe !



Côté violence, *Prototype* ne fera pas dans la dentelle...



Qui dit New York, dit forte population : les innocents courent les rues, mais les dommages collatéraux seront inévitables...

ALEX EST **UN HÉROS SANS FOI NI LOI,** QUI N'AURA PAS VRAIMENT DE PRINCIPES À RESPECTER

TAXES ET CONSOLES

APRÈS AVOIR IMPOSÉ UNE REDEVANCE SUR CD ET DVD VIERGES, LECTEURS MP3, DISQUES DURS ET CLÉS USB, « CES MESSIEURS DU SHOWBIZ » PROPOSENT DE TAXER LES CONSOLES… POUR LUTTER CONTRE LE PIRATAGE

Le 9 juillet dernier, les représentants du monde du spectacle à la commission d'Albis ont proposé d'étendre le prélèvement de la redevance sur « la copie privée » aux consoles, au principe que la PS3, la 360 et la Wii contiennent un périphérique de stockage interne réinscriptible. À partir du moment où les lobbies du showbiz ont réussi à convaincre l'État de l'équation « capacité de stockage numérique = piratage », il n'y a plus de raison de s'arrêter.

VOUS ÊTES TOUS DES PIRATES

Mais attention, tous les piratages ne se valent pas. Il est cocasse de constater que l'industrie indubitablement la plus lésée par le piratage, celle du jeu vidéo, n'a pas sa place à la commission sur la copie privée. Et bien sûr, elle ne reçoit pas un centime de la redevance. Les dizaines, voire centaines, d'euros qui vous sont prélevés sont répartis entre d'innombrables officines qui toutes mènent aux mêmes poches : celles du cinéma et de la musique.

On listera la SACD (pour le théâtre

LES ASSOCIATIONS DE CONSOMMATEURS SE SONT INSURGÉES CONTRE CETTE **PROPOSITION ABSURDE**

et le ballet), la SCAM (société des auteurs multimédia), l'ADAGP (les peintres, sculpteurs, photographes), la SPEDIPAM (encore la musique), etc. La méthode de partage du magot (entre 160 et 200 millions d'euros par an) si durement gagné ? On demande aux instituts de sondage de déterminer les parts de chacun en se basant sur ce qu'enregistrent en priorité les téléspectateurs.

AUX ABONNÉS ABSENTS

Heureusement, ces messieurs ne sont pas seuls à siéger à la commission et les représentants des fabricants de périphériques de stockage comme les associations de consommateurs (UFC-Que Choisir, Familles de France…) se sont insurgés contre cette proposition absurde, arguant que le stockage sur console est fonctionnel au jeu avant tout. C'est l'évidence même, mais ça pourrait ne pas suffire. Et l'industrie du jeu dans tout ça ?

Eh bien elle laisse faire passivement, malgré sa stupéfaction. En effet, pour siéger à cette commission, il faut fonctionner sous un régime de droits d'auteurs et ça, le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), qui regroupe les géants du secteur (Microsoft, Sony, Nintendo, Sega, Vivendi Universal, etc.), ne veut absolument pas en entendre parler. Les éditeurs tiennent à rester sous le régime « logiciel », une formule juridique qui fait du jeu l'œuvre de « techniciens » et non « d'auteurs ».

Conséquence : L'état s'impatiente devant leurs tergiversations, leur part de redevance leur échappe, et leurs consoles pourraient bientôt coûter plus cher pour aller enrichir plus malin qu'eux !

P.-S. : Joypad remercie Emmanuel Forsans de l'AFJV pour ses éclaircissements.

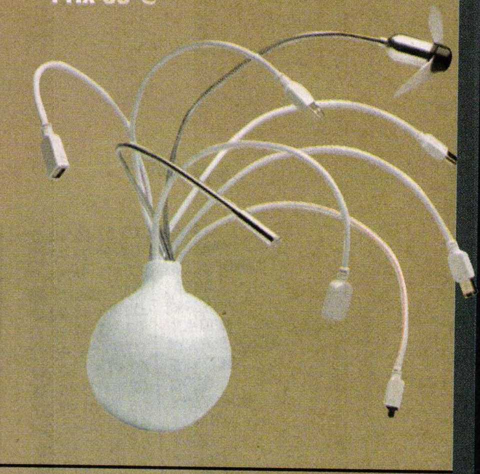


HIGH-TECH

HUB LACIE

Créé par le célèbre designer français Ora-Ito, ce hub USB s'apparente à une plante électronique avec ses câbles souples et flexibles que vous pouvez manipuler à l'envi. Cet élégant accessoire (finition laquée en polycarbonate blanc) est doté de 5 câbles USB 2.0 et 3 câbles Firewire 400, d'un ventilateur USB, d'un voyant lumineux USB et permet de connecter jusqu'à 6 appareils en même temps. Livré avec une rallonge USB et une rallonge Firewire 400, ce périphérique saura non seulement donner du style à vos connexions mais décorera aussi votre intérieur de manière originale.

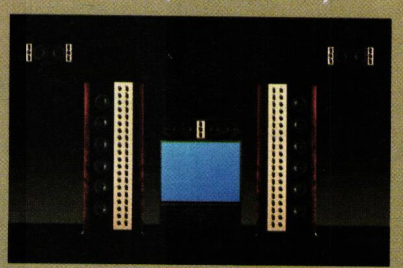
Constructeur LaCie
Prix 89 €



SWANS 2.3HT

Attention, petits budgets s'abstenir, cet ensemble home cinéma n'est réservé qu'aux nantis de la société. Non seulement il vous faudra plus de 20000 € pour vous l'offrir mais aussi une demeure suffisamment grande et isolée pour pouvoir en profiter pleinement. Ce kit 5.1 est composé de 2 tours frontales, une enceinte centrale, deux caissons de basses et deux enceintes surround, ces éléments délivrant chacun quelque 1500 watts ! Le son est bien évidemment parfaitement restitué, mais qui serait prêt à débourser une telle somme ?

Constructeur HiVi
Prix 30000 $ (env. 22000 €)



Machines Xbox 360 et PlayStation 3
Éditeur Midway **Sortie** 5 février 2008

AMER INDIEN

DE LA JUNGLE, DES DINOSAURES ET DES FLINGUES DÉMESURÉS : TUROK EST DE RETOUR !



On l'avait quitté à bout de souffle, éreintés par une aventure Xbox au-delà du réel question difficulté. Ahurissant de beauté par moments, à la limite du ridicule en matière d'I.A. et carrément raté sur certains aspects, *Turok Evolution* était un challenge à l'ancienne, et ce malgré ses allures de FPS new gen de l'époque.

Ce n'est donc pas sans un certain frisson que nous attendons le prochain volet, sobrement baptisé *Turok*. Si, pour l'instant, rien n'a filtré sur de potentielles et infernales séquences de voltige à dos de ptérodactyle, le principe du jeu ne semble pas avoir changé puisque l'on incarne toujours un Amérindien chargé de nettoyer la jungle de ses dinos monstrueux, mais aussi d'une escouade de soldats à l'I.A. plus évoluée que la moyenne. Fort bien armés, malins et très dangereux, ils devront être abattus silencieusement ou jetés en pâture aux bestioles des environs. Plus stratégique le nouvel épisode ? Nous ne sommes pas contre, mais en tout cas, au vu des graphismes – déjà somptueux – et des chouettes Quick Time Events qui animent les ébats entre Turok et la faune affamée, on salive déjà.



Machines PS2, Wii, PC et DS **Éditeur** Atari **Sortie** Noël 2007

GAULOIS EN SHORT

EN PISTE POUR ASTÉRIX AUX JEUX OLYMPIQUES !

Étranges Libellules *(Astérix et Obélix XXL)* profite de la sortie prochaine du nouveau film d'Astérix pour rempiler. Mais nulle question de reprendre le scénario du long métrage à la lettre, ni celui de la bande dessinée, le studio a fait le choix de mixer toutes ces références.

Brutus, qui veut vaincre son père César, décide de former la plus grande armée qui soit, composée de soldats issus des différents médias. Du coup, les Gaulois devront affronter des centurions virtuels, réalistes ou de papier.

En marge de ce scénario, il leur faut en plus remporter les 9 épreuves olympiques (course de char, saut en longueur...). Et pour la première fois, la progression peut se faire en coopération, un second joueur ayant à tout moment la possibilité d'entrer dans la partie afin de mieux profiter des mécanismes basés sur la complémentarité des personnages. Par Toutatis, cela s'annonce sous de bons auspices !





ARME FATALE

Si l'arsenal de Turok semble légèrement plus classique qu'autrefois, on peut tout de même compter sur les développeurs pour nous modéliser des pétoires capables d'éventrer les plus gros dinosaures.

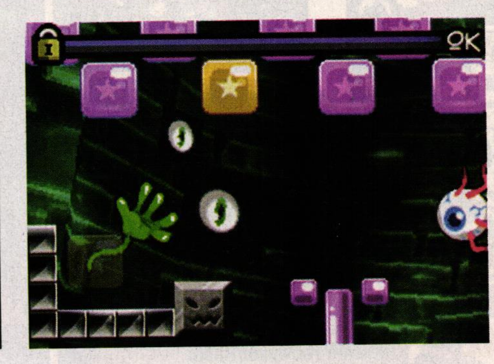
POUR L'INSTANT, RIEN N'A FILTRÉ SUR DE **POTENTIELLES ET INFERNALES SÉQUENCES DE VOLTIGE** À DOS DE PTÉRODACTYLE

Machine DS **Éditeur** Eidos
Sortie 31 août 2007

CASSE-TOUT

NERVOUS BRICKDOWN VA DÉPOUSSIÉRER VOS MÉNINGES

Déjà disponible aux États-Unis, où il a reçu un accueil très favorable, le jeu des Frenchies d'Arkedo va enfin débarquer chez nous. Loin des casse-briques ennuyeux, *Nervous Brickdown* mise sur la variété. Chaque monde (de dix stages chacun) possède son thème graphique et sonore et un gameplay unique. Quelle que soit la raquette située au bout de votre stylet, cela devrait être un plaisir de la manier et d'user d'autres astuces, comme souffler sur le micro de la DS pour maintenir la balle suspendue et détruire briques et boss. Inventif, coloré, enjoué, maniable, ce jeu devrait ravir les gamers comme le grand public, grâce à un contenu conséquent et un mode coopération efficace.



MATOS

LE CAMY Wii HERO PACK

Il est avéré que la Wii est une console qui fait le bonheur de tous les constructeurs d'accessoires. Il est tout aussi indéniable qu'à l'heure actuelle *Zelda: Twilight Princess* est le titre le plus intéressant de toute la gamme.

C'est pourquoi en attendant les futurs gadgets made in Nintendo, tels le Zapper, la Balance Board et le Wheel de Mario Kart, vous pouvez vous tourner vers la dernière trouvaille de Camy Pro Gear.

Cette société vous propose en effet d'exploiter au maximum les capacités de Link et de vous immerger complètement dans le monde d'Hyrule avec ce Wii Hero Pack. Il s'agit tout simplement (comme la plupart des accessoires déjà disponibles pour la Wii) de boîtiers en plastique, mais cette fois-ci prenant la forme d'une épée et d'un bouclier (copies quasi parfaites de l'arsenal utilisé par Link dans la série) s'encastrant dans la Wiimote et le Nunchuk. Cependant, même si ces derniers ne sont pas officiels, ils restent de qualité raisonnable et se révèlent très crédibles.



■ Constructeur Camy Pro Gear
Prix 20 $ (env. 15 €)

MANGAS DU MOIS

DIÊN BIÊN PHÙ

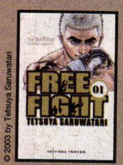


Suivez le jeune Hikaru Minami, enrôlé dans l'armée américaine comme photographe durant la guerre du Viêtnam. Un manga au trait déroutant, car les graphismes très enfantins décrivent des scènes atroces. L'auteur s'attarde à mettre en avant l'absurdité de la guerre, il n'y a ni bons ni mauvais, simplement des personnes égarées qui s'entretuent. Minami ne sait plus de quel côté il est et s'intéresse à une jeune fille qui décime les GI's tout en le laissant toujours en vie. Intrigant.

Éditeur Made In **Prix** 12,50 €

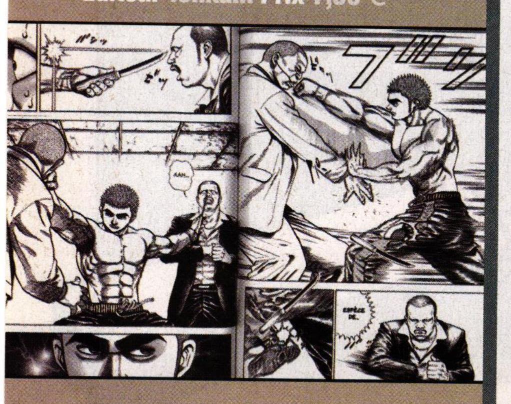


FREE FIGHT



Les fans de *Tough* vont pouvoir retrouver Kiichi dans cette suite bien plus sombre que la première série de Tetsuya Saruwatari. Afin de payer les frais d'hôpital de son père, Kiichi accepte de se battre pour le compte d'un yakusa lors de confrontations clandestines. Pour livrer ces combats extrêmement violents, Kiichi a bien mûri et s'est endurci, aussi bien physiquement que mentalement.

Éditeur Tonkam **Prix** 7,50 €



Machines PS3, 360, PC, PS2, DS, PSP **Éditeur** THQ **Sortie** 21 septembre 2007

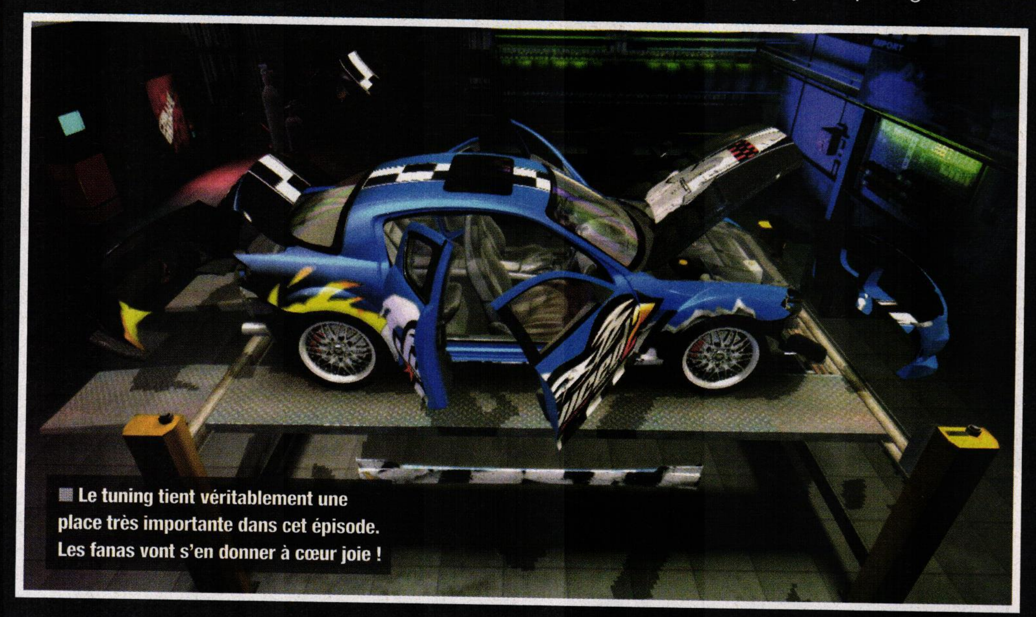
FRIME À GRANDE VITESSE

C'EST LA FÊTE DU TUNING ET DU DRIFT DANS JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Le premier *Juiced*, distribué en 2005, se distinguait des autres jeux de course et de tuning par quelques trouvailles comme la pression exercée contre le concurrent pour le pousser à la faute, et la possibilité de gagner de l'argent (nécessaire aux réparations) en pariant sur le vainqueur. *Juiced 2: Hot Import Nights* reprend cette formule en minimisant l'importance de l'argent, puisque les réparations seront désormais gratuites.

Il va en revanche plus loin question tuning, et il est désormais possible de personnaliser l'intérieur de la voiture en modifiant sièges, volant et tableau de bord. Il faudra activer la vue interne pour les admirer. Un système de sponsoring a également été introduit : en recouvrant son bolide de publicités diverses, on gagne plus de sous ! Quant aux courses, elles se répartissent en divers types d'épreuves, et en particulier le Drift, qui consiste à réaliser un combo de dérapages contrôlés.

En réseau, vos concurrents sauront d'un seul coup d'œil à qui ils ont affaire, dans la mesure où votre profil est évalué par le jeu puis communiqué aux autres participants : Cool, Sane ou Wild, cela dépendra de votre style de pilotage.



Le tuning tient véritablement une place très importante dans cet épisode. Les fanas vont s'en donner à cœur joie !

Machine PlayStation 2 **Éditeur** Koei **Sortie** 28 septembre 2007

MAGIE FUTÉE !

GRIM GRIMOIRE RENOUVELLE LES JEUX DE STRATÉGIE

Sans crier gare, *Grim Grimoire* pourrait bien chambouler les RTS. En effet, la jeune étudiante en magie Lillet ne se contente pas de diriger simplement ses armées de familiers (fées, lutins, fantômes...) contre d'autres créatures. Il lui faut aussi respecter une règle d'or : protéger et optimiser ses runes en les gavant de mana et ainsi gagner plus de pouvoirs pour agrandir ses troupes. Bref, à la stratégie s'ajoute une bonne dose de gestion pour qui veut survivre dans cet univers coloré.



Machines Wii, PS2, DS, PSP
Éditeur D3P Sortie Automne 2007

ADAPTATION

SÉRIE ANIMÉE, BEN 10 SE MUE EN JEU VIDÉO POUR QUELQUES BONNES BASTONS

Reprenant les persos et l'esthétique très typée du dessin animé diffusé sur Cartoon Network, *Ben 10* place les transformations de son héros au centre du gameplay. Limitées dans le temps, au nombre de cinq qu'il faudra débloquer, elles s'avèrent nécessaires pour combattre les hordes plus importantes de créatures aliens. Malgré un rythme constant, *Ben 10* semble, pour le moment, un peu mou pour un fan de *God of War* !



MATOS

Wii WEDOCK

Non, ce n'est pas un vide-ordures miniature mais bel et bien une boîte de rangement pour Wiimotes et Nunchuks. Conçu pour accueillir deux sets de manettes Wii, ce container en plastique est simple d'utilisation : on l'ouvre, on y place les contrôleurs et leurs câbles, puis on referme le couvercle. Et voilà vos pads à l'abri et bien rangés. Et pour les ressortir, il suffira d'exercer une légère pression sur les Wiimotes. Existe en blanc ou en noir.

Constructeur Brando
Prix 19 $
(env. 14 €)



Machine PSP Éditeur Square Enix Sortie Octobre 2007

STRATÉGIE ROYALE

FFT: THE WAR OF THE LIONS, UN JEU DE RÔLE TACTIQUE DE LUXE POUR LA PSP

Remake d'un best-seller sur PSone, ce *Final Fantasy Tactics* compte bien profiter de sa notoriété pour remettre le tactical-RPG sous les feux de la rampe. Prenant place dans le monde d'Ivalice, l'histoire conte la guerre entre deux rois, avec son lot d'alliances et de trahisons. Très mature, il se focalise aussi bien sur la rivalité entre Ramza et Delita, autrefois amis d'enfance, que sur les rôles secondaires pour une profondeur scénaristique inégalée.

Réfléchie, l'action se déroule au tour par tour et fait bon usage du stick et des gâchettes pour avoir une bonne visibilité du plateau en relief. Quant aux possibilités tactiques, elles s'affinent à mesure que de nouveaux jobs se débloquent (archers, magiciens noirs). En nouveauté, le titre propose des parties en coop', ainsi que deux généraux spéciaux à débloquer : Cloud (*FF VII*) et Balthier (*FF XII*).





VU DANS LA PRESSE

MORT AUX CORROMPUS

Un jeu vidéo très spécial a été commandé par les autorités de Zhejiang, une province chinoise : *Combattant Incorruptible* permet à tous de torturer et de tuer virtuellement les fonctionnaires dévoyés, et de se voir ainsi promu vaillant défenseur de l'intégrité morale. La corruption a en effet été dénoncée par le régime comme une atteinte à la légitimité du parti communiste chinois.

www.lemonde.fr



LA RECETTE DE LA Wii

Pour son dossier annuel « How to » (comment faire, en français), le magazine *Wired* propose notamment la recette du gâteau Wii imaginée par l'éditrice Matha Stewart, et qui s'offre d'ailleurs les honneurs de la couverture. Hélas, l'article nous prévient que ce gâteau ne se mange pas car il est bourré de colle, ce qui « lui donnerait le goût d'une vieille cartouche Atari ». Dommage, ça avait l'air jouable.

www.wired.com



UN JEU QUI DÉRANGE

Blacklooks.com, un site animé par des citoyennes afro-américaines, proteste contre *Resident Evil 5*, qu'elles accusent de racisme. Selon elles, ce jeu dépeint « les aventures d'un homme blanc dans ce qu'on pourrait nommer une tuerie d'Africains, représentés comme des créatures inhumaines ». Elles ajoutent qu'à leurs yeux « on apprend dès le plus jeune âge à avoir peur, à détester et à exterminer les Noirs ».

www.20minutes.fr





Machines Xbox 360, Wii, PlayStation 3, PlayStation 2 **Éditeur** Electronic Arts **Développeur** EA Sports **Sortie** 15 septembre 2007

SUR TOUS LES TERRAINS

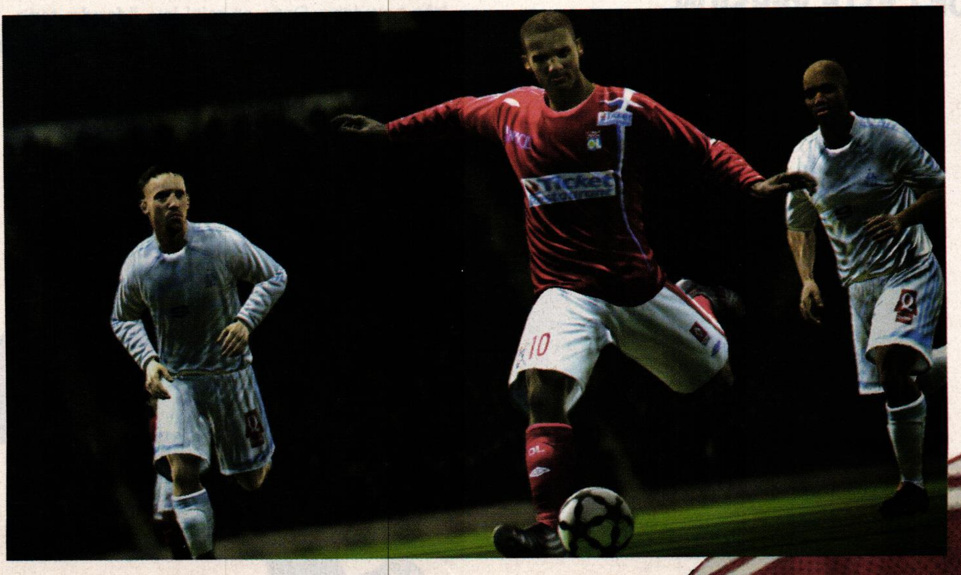
JUSQU'ALORS DOMINÉ DE LA TÊTE AUX CRAMPONS PAR PES, FIFA AFFICHE AUJOURD'HUI DE SÉRIEUX ATOUTS POUR REVENIR EN LICE

Définition du football selon Gary Lineker, grand buteur anglais des années 80 : « C'est un jeu qui se joue à onze contre onze et, à la fin, c'est l'Allemagne qui gagne. » Dans l'univers du jeu vidéo, le football se joue entre deux licences, et le vainqueur s'appelle *PES* depuis plusieurs années. *FIFA* s'est toujours montré assez bon, mais pas suffisamment en regard d'un adversaire tout simplement trop solide. Ce n'est pas faute d'avoir tout tenté pour déborder le hit de Konami, d'avoir été à l'écoute des critiques, en essayant à chaque version de corriger les erreurs du passé. Reste que, tous les ans, malgré des promesses alléchantes sur le papier, l'enthousiasme de la découverte a rapidement laissé place à la désillusion manette en main, la faute à un gameplay moins attachant.

Si cette fois Electronic Arts réussissait enfin ? Quelques échos laissent entendre que l'éditeur prépare une version new gen bien plus aboutie et capable de réellement concurrencer le travail des Japonais. Et pour cause : alors que les développeurs n'ont d'habitude que quelques mois pour peaufiner une nouvelle mouture (sans oublier les éditions *Champions League*, *Euro* ou *Coupe du monde*), le chantier *FIFA 08* a débuté il y a plusieurs années. Repartie de zéro, l'équipe s'est d'abord penchée sur le gameplay, en étudiant minutieusement la physique

REPARTIE DE ZÉRO, L'ÉQUIPE S'EST D'ABORD PENCHÉE SUR LE GAMEPLAY AVANT DE SONGER À **MODÉLISER LES MILLIARDAIRES EN SHORT À LA PERFECTION**

de balle, l'intelligence artificielle et les animations avant de songer à modéliser les milliardaires en short à la perfection. On peut croire enfin à un duel au sommet qui ne serait pas pour déplaire aux joueurs. Mais *FIFA* ne s'arrête pas à ce terrain, on le retrouvera aussi sur d'autres plates-formes. À commencer par la PS2, qui bénéficiera d'une version bien améliorée par rapport à l'opus précédent. Sans oublier la Wii qui, avec ce premier titre de football réel, et quelques bonus supplémentaires, devrait faire gesticuler petits et grands devant la télé. Nous vous proposons un petit tour d'horizon de ce que l'ancestrale franchise proposera sur chaque machine d'ici peu de temps.





FIFA 08

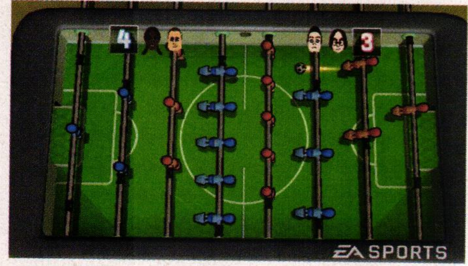
Wii FOOTBALL FAMILIAL



L'ami Ronaldinho est mis en avant dans cette version et n'a pas hésité à se laisser « Miifier ».



Techniquement, la mouture Wii reste très correcte et l'angle de caméra se révèle bien pensé.



Les joies du baby-foot sont accessibles dans cette version qui en retranscrit bien les sensations.

En théorie, nous n'avons ici qu'une version current gen adoptant une caméra verticale rappelant volontiers *Sensible Soccer*, à laquelle se serait greffée une prise en main différente. En pratique, il s'agit simplement de la version qui risque d'être la plus fun pour le grand public. Il est évident que le capteur de mouvements est sollicité et que, malgré une période d'adaptation assez douloureuse (comme c'est le cas pour de nombreux titres sur cette machine), le gameplay va vite permettre de jouer à la balle au pied. Ce sera à vous de choisir entre la Wiimote seule (prise en main nommée Family Play) ou celle-ci associée au Nunchuk.

La première option dévoile une jouabilité assez simplifiée, mais a pour qualité de s'ouvrir au plus grand nombre. À l'image d'un *Wii Tennis*, vous ne dirigerez pas vraiment les athlètes, qui se placeront et chercheront les espaces eux-mêmes, mais vous déterminerez les passes et les tirs (deux façons de shooter, en finesse ou en force, selon que vous bougez la Wiimote de bas en haut ou de haut en bas). La prise en main plus classique parlera davantage aux vrais gamers et s'avère bien plus satisfaisante, puisque l'on a un réel contrôle sur les actions, donc moins d'excuses lorsque l'on perd. Plus de combinaisons de touches pour accomplir des passes et des feintes différentes, plus d'agitation... Après plusieurs parties, le potentiel s'est révélé et nul doute que les possesseurs de Wii sauront apprécier le côté sportif de cette version qui sera jouable jusqu'à 4 et aussi accessible en ligne.

APRÈS PLUSIEURS PARTIES, LE POTENTIEL S'EST RÉVÉLÉ ET NUL DOUTE QUE LES POSSESSEURS DE Wii SAURONT APPRÉCIER LE CÔTÉ SPORTIF DE CETTE VERSION

D'autant qu'au football conventionnel s'ajoute un mode Footii Party, sponsorisé par le Mii de Ronaldinho. Au menu, pour vos avatars, des concours de jongles et un baby-foot qui devrait fédérer les fans de ce sport de bistrot très populaire. Dans ce mini-jeu, il faudra tenir la Wiimote et l'agiter à la façon d'une barre pour un résultat très convaincant. On s'y croirait, il ne manque que l'opportunité d'aller repêcher la balle.

FAMILY CONTROLS – DEFENSE
Switch Player | Standing Tackle | Slide Tackle
A | B HOLD
ADVANCE

Ce sera à vous de choisir la maniabilité qui vous convient. Autant le dire, rien ne vaut Wiimote et Nunchuk.



Il faudra vraiment s'appliquer pour réaliser les tirs souhaités, en force ou en finesse.



NEW GEN
REGAIN DE FORME ?

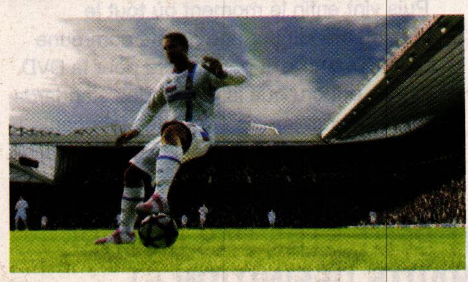
L'édition *07* sur Xbox 360 n'était finalement pas la base de départ des futures versions. On nous avait proprement caché qu'une équipe de développement polissait depuis trois ans, dans l'ombre, un *FIFA* nouvelle génération, un vrai. Plus de temps, des méthodes de travail complètement différentes, de quoi espérer que ce nouveau volet marque un tournant pour la série.

Le moteur a été créé pour autoriser un gameplay inventif duquel on retient un système de dribbles inventif. Les gestes habituels comme la roulette ou les feintes de corps seront bien entendu accessibles sur le stick droit, mais il sera possible, en pressant L1, d'enchaîner naturellement plusieurs feintes et d'en inventer de nouvelles. Ensuite, le choix du défenseur (gardien inclus), en orientant le stick analogique droit dans la direction où se situe le joueur voulu, permettra de ne plus être pris de court par un éventuel défaut de sélection, bien qu'il semble que l'intelligence artificielle sera d'une aide idéale.

Même impression pour la physique de balle et les réactions de celle-ci par rapport au timing de vos frappes et passes, on est sur la bonne voie. Question réalisation, on attendra d'être en face de la bête, mais nous pouvons d'ores et déjà penser que les programmeurs vont nous servir un titre chiadé bénéficiant d'une ambiance de folie.

Concernant les modes de jeu, les Ligues Interactives ont été conservées, de même que le mode Carrière et les scénarios. Arrive le Be a Pro, qui proposera d'incarner un footballeur sur le terrain, caméra dynamique placée derrière lui, pour une immersion totale et la possibilité de partager ses plus beaux buts en ligne. Il nous tarde de découvrir le résultat final...





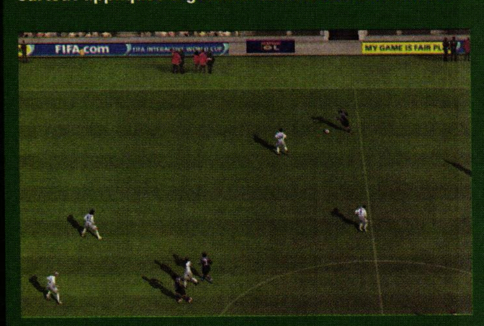
■ Le système de dribbles témoigne de la volonté des développeurs de proposer un titre inventif.



■ Le mode Be a Pro sera la grande nouveauté de cet opus et s'annonce immersif au possible.



■ Le moteur sera ici exploité à fond, l'équipe s'étant surtout appliquée à gommer les défauts de *FIFA 07*.



■ L'intelligence artificielle laisse présager des rencontres plus tendues. La fin des scores fleuves ?



■ Les gardiens seront bien difficiles à tromper, de près comme de loin.

PLAYSTATION 2 OPTIMISATION

La PS2 reste la maîtresse des salons et proposer une version pouvant rivaliser avec le futur *PES 2008* demeure un objectif important. Pour l'édition *08*, pas d'évolution fondamentale. Le moteur utilisé reste le même, les développeurs ont simplement procédé à des retouches qui rendront l'expérience plus agréable. Les temps de latence entre la pression sur une touche et l'exécution du mouvement ont été réduits. La physique de balle a bénéficié d'un plus grand soin, pour des rebonds plus logiques, de même que le système de tir a été amélioré, annonçant la fin des missiles lancés en lucarne alors que votre attaquant est dos au but à 35 mètres. L'I.A. défensive ne s'en laisse pas compter et le gardien a gagné en adresse. Bref, ce sera mieux que *FIFA 07*, soyez-en sûr.

RETOUR VERS LE PASSÉ

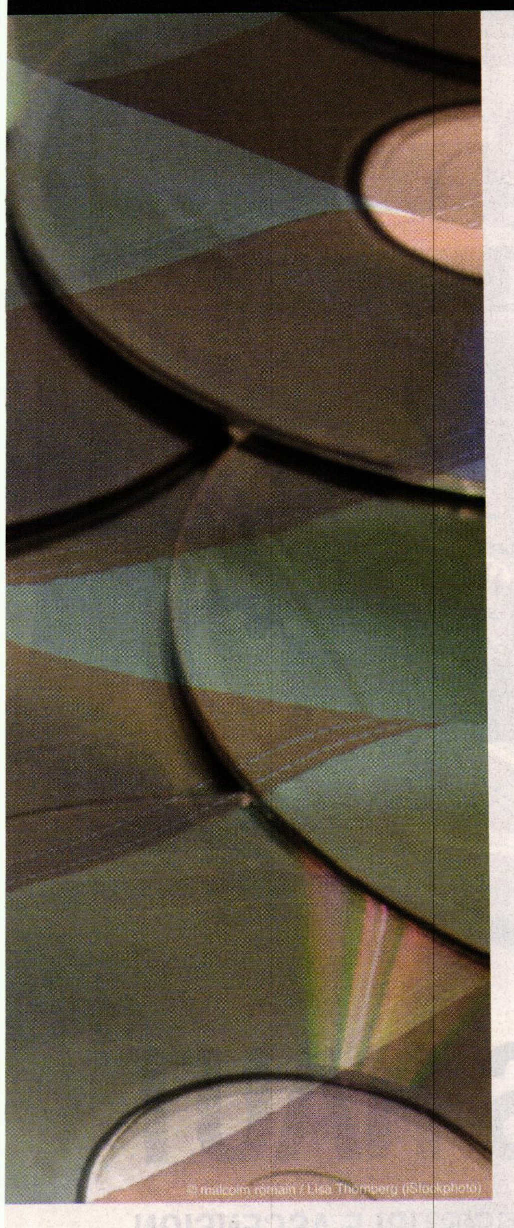
IL Y A QUELQUES ANNÉES, LE FORMAT LE PLUS AVANCÉ EN MATIÈRE DE VIDÉO ÉTAIT LE BÊTA MAX. CRÉÉ PAR SONY, CELUI-CI AVAIT POURTANT ÉTÉ DÉLAISSÉ AU PROFIT DU VHS BIEN MOINS PERFORMANT. LE BLU-RAY RISQUE-T-IL DE CONNAÎTRE LE MÊME SORT ? PAS SÛR...



Il y a longtemps, dans un monde pas si éloigné, pour louer la cassette *Saturday Night Fever* et voir John Travolta se déhancher au son du disco, on devait enlever le jeton-velcro de la tablette et l'apporter à la caisse. C'était l'époque confuse de la fin des années 70, où la cassette n'était jamais disponible dans le format qu'on avait à la maison. Il faut dire que deux géants, Beta Max (Sony) et VHS (JVC) se faisaient la guerre pour imposer leur norme sur le marché de la vidéo domestique.

Puis vint enfin le moment où tout le monde s'entendit sur une norme commune pour le CD audio, et par la suite pour le DVD. Plusieurs ont cru que la guerre des standards ne se répéterait jamais et que les fabricants auraient plutôt tiré profit des erreurs du passé. Mais comme l'Histoire se répète et qu'on

LES CONSOMMATEURS NE SONT PEUT-ÊTRE PAS ENCORE PRÊTS À ENTRER **DANS L'ÈRE HAUTE DÉFINITION** ET À UTILISER LES CONSOLES À DES FINS AUTRES QUE LE JEU


© malcolm romain / Lisa Thornberg (iStockphoto)

n'arrête pas le progrès... Une fois de plus, Sony tente de convaincre les consommateurs que son nouveau format est le bon. Après avoir concédé la victoire au VHS, essayé de faire adopter son format UMD (Universal Media Disk, universel mais seulement utilisé sur la PSP !), Sony récidive avec sa technologie Blu-ray, cette fois contre Toshiba et son HD-DVD. En attendant la réponse, nous voici de « retour » aux années 70...

Alors les studios choisissent leur camp : le Blu-ray est adopté chez cinq des six principaux studios, dont trois [Sony (!), Disney et Fox] ne distribuent leurs films que dans ce format, alors qu'il n'y a qu'Universal qui adhère exclusivement au HD-DVD.On pourrait donc croire que la différence entre le Blu-ray et le HD-DVD est majeure. Mis à part le coût de fabrication plus élevé des composantes Blu-ray, les deux technologies sont assez similaires ; elles offrent une clarté et une qualité d'image comparable. La différence principale entre les deux formats est la capacité de stockage d'informations sur le disque : 25 Go pour le Blu-ray contre 15 Go pour le HD-DVD.

Dans un monde idéal, Sony aurait appris de ses erreurs et se serait entendu avec les autres fabricants sur un seul standard, plutôt que de former des alliances avec des studios. Il semble toutefois que leur nouvelle stratégie soit mieux réfléchie, avec l'arrivée la PS3. À l'instar de Nintendo, Sony et Microsoft multiplient leurs initiatives « non-jeu » avec entre autres un lecteur Blu-ray inclus dans la PS3 et un lecteur externe HD-DVD pour la Xbox 360. Les chiffres d'une récente étude effectuée par The Diffusion Group, une firme marketing spécialisée en recherche technologique et stratégique, sont éloquents : la moitié des foyers américains sont pourvus d'une console de jeu, dont 15 % en possèdent deux ou plus. Pourtant, bien que 80 % d'entre eux possèdent une console capable de lire les DVD, seulement un faible 30 % connaît l'existence de cette fonctionnalité sur leur console et un maigre 14 % s'en sert. Les consommateurs ne sont peut-être pas encore prêts à entrer dans l'ère haute définition et à utiliser les consoles à des fins autres que le jeu. Quel avantage un lecteur de disque haute définition peut bien ainsi avoir pour un joueur ?

En fait, c'est justement ce qui différencie les deux technologies, c'est-à-dire leur capacité à stocker plus d'informations, qui pourra éventuellement influencer le monde vidéoludique. Jusqu'à ce jour, le problème d'espace disque ne semble pas s'être posé. Pourtant, tout récemment, des bruits couraient sur le fait que les concepteurs de *Project Gotham Racing 4*, dont la sortie est prévue aux États-Unis le 10 septembre sur la Xbox 360, ont dû faire face à cette problématique et limiter les textures utilisées dans leurs environnements. Bizarre Creations a démenti la rumeur en affirmant que la capacité de stockage du DVD actuel était amplement suffisante pour la création de *PGR4*... et le serait probablement pour tous les jeux à venir. On peut donc penser que malgré l'inclusion d'un lecteur Blu-ray dans la PS3, il n'y aura pas d'avantage réel pour les joueurs. Il ne nous reste donc qu'à espérer que le dernier Bruce Willis où il sauve l'humanité ait été produit par le « bon » studio...

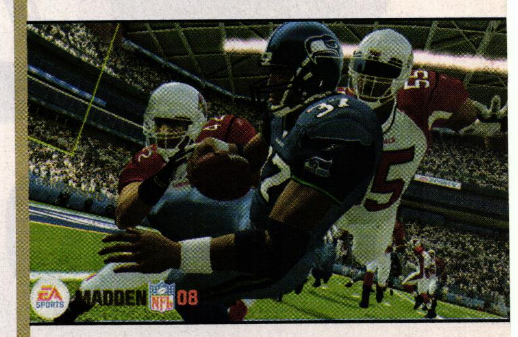
CHIFFRES

À 200 000 PRÈS

La firme d'analyse Nielsen VideoScan a récemment publié les chiffres de ventes du premier trimestre 2007. Contrairement à l'Europe où le HD-DVD avait une longueur d'avance sur le Blu-ray, la situation s'inverse aux États-Unis. Entre le 1er janvier et le 31 mars 2007, 832 530 films Blu-ray se sont vendus contre 359 300 pour le HD-DVD. D'un point de vue global, depuis le lancement des deux formats, les chiffres sont plus serrés car se sont vendus 1,2 million de disques Blu-ray contre 935 000 HD-DVD.

TOUCHDOWN

Quelques jours avant la sortie de *Madden NFL 08* (le 24 août, à peu de choses près le début de la saison NFL), Microsoft a pratiqué une baisse de prix sur l'ensemble de la gamme Xbox 360. Ainsi, le pack Premium ne coûte plus que 349,99 $ (env. 255 €), soit 50 $ de moins qu'avant, la Core passe à 279,99 $ (env. 205 €) et la Xbox 360 Elite vaut désormais 449,99 $ (env. 325 €). Il n'y a que l'embarras du choix !



LE MILLION !

Les pré-commandes de *Halo 3*, l'événement de la rentrée, ont déjà dépassé le million dans le continent nord-américain (chiffres arrêtés au 10 août 2008). Le futur hit de Bungie devient donc le titre le plus rapidement vendu en pré-commande de toute l'histoire du jeu vidéo ! Les éditions collector risquent même d'être en rupture de stock avant la date du lancement (le 26 septembre). Master Chief est toujours aussi impressionnant...





TOUJOURS PLUS HAUT

ALORS QUE NINTENDO SAVOURE PLEINEMENT SON IRRÉSISTIBLE ASCENSION, JOYPAD S'INTÉRESSE AUX SOUBRESAUTS DU MARCHÉ JAPONAIS

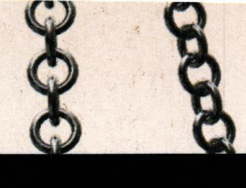
C'est officiel ! Nintendo est devenu la cinquième compagnie japonaise, grillant sans vergogne la priorité aux géants Honda et NTT Docomo. Le bilan des comptes d'exploitation est sans appel, avec des résultats historiques pour Nintendo : sur la période avril-juin et par rapport à l'année 2006, on note une augmentation de 260 % des ventes, et de 510 % pour le chiffre d'affaires brut de la société.

L'approvisionnement Wii commence à se normaliser, juste à temps pour *Mario Party 8* que les Japonais, servis bon derniers le 26 juillet, attendaient le souffle suspendu. Autre excellent indicateur de la tendance : le déménagement de l'espace de vente Nintendo au rez-de-chaussée de l'emblématique Sofmap d'Akihabara, jusqu'ici réservé à Sony qui se retrouve au deuxième étage. Les chiffres de ventes pour juillet ne sont qu'une humiliation de plus pour Sony, qui ne tire son épingle du jeu qu'avec le 14e opus de son blockbuster *Jikkyô Powerful Pro Baseball* sur PS2. En à peine deux semaines, *Dragon Quest Swords* sur Wii s'est écoulé à près de 400 000 exemplaires. *Zelda DS* continue son petit bonhomme de chemin à 40-50 000 exemplaires par semaine, talonné par *Wii Sports* et *Wii Play*, qui approchent tous deux les 2 millions de ventes totales. Plus incroyable encore, le retour de *New Super*



UNE TOUCHE DE FINESSE ?

À force de jeux portés sur le frotti-frotta, il fallait bien que ce jour arrivât... D'où *Doki Doki Majo Shinpan* signé SNK Playmore. Votre mission : démasquer les sorcières qui ont infiltré votre école, en faisant battre leur cœur et les contraindre à révéler leur vraie nature. Et comment faire, sinon par des attouchements à la pointe du stylet ? À vous de découvrir leur « point faible » entre divers mini-jeux pas très inspirés. Un jeu d'aventure textuel à forte charge érotique (mais très soft comparé aux « vrais » titres du genre), qui s'est vendu comme des petits pains auprès des otakus. Mais que font les censeurs de Nintendo ?





Mario Bros. (sorti il y a plus d'un an) dans le Top 10, avec 21 000 unités pour une semaine, et un total de plus de 4,6 millions vendues.

Tous les acteurs du marché s'enthousiasment pour la Wii et surtout pour la DS, et l'on assiste enfin (avec un bonheur plus ou moins intense) aux premiers « dérapages », rendus inévitables par l'immense gamme de possibilités offerte par son interface. Sega et SNK Playmore pètent littéralement les plombs, le premier exploitant de manière inédite les possibilités de l'interface vocale, le second les usages dérivés, moins avouables, offerts par la dimension tactile (cf. encadrés).

S COMME SO... UFFRANCE

Du côté de chez Sony, on prend son mal en patience et on assiste impuissant à la publication des statistiques Media Create*, en priant pour que des jours meilleurs arrivent enfin. On s'occupe des petits tracas juridiques, comme ce troisième procès intenté par une compagnie nord-américaine pour violation d'un brevet relatif, après la cryptographie et le matériau réfléchissant du Blu-ray, à la technique de processing parallèle employée par le CELL. Les parties adverses demandent des dommages et intérêts astronomiques, et la destruction totale de tous les produits en infraction, ou, à défaut, le paiement d'une rente que l'on imagine salée. En joueur avisé, Sony, qui n'a jamais hésité à utiliser l'outil juridique à son avantage, n'ignore pas le côté hasardeux de ce genre d'aventure, particulièrement devant des juridictions « réputées hostiles » comme celles devant lesquelles on les assigne bien souvent.

Et n'oublions pas Microsoft qui, comme le répètent à l'envi les officiels de MS Japon, continue d'y croire malgré les fortes résistances du marché japonais et ses propres soucis de communication. Les nombreuses réponses au sondage lancé sur le célèbre forum 2Chan (www.2ch.net) sur les raisons de l'échec de la Xbox 360 leur donneront sans doute matière à réfléchir.

* L'institut japonais qui publie les chiffres de ventes pour les machines comme pour les softs.

SEGA LIT EN TOI

Qui d'autre que Sega aurait pu sortir l'incroyable *Kokoro Scan*, qui se propose de mettre votre cœur à nu, mais pas vraiment à la manière de *Trauma Center* ? Basé sur des algorithmes sophistiqués qui analysent les intonations et variations de la voix, cet ovni propose plusieurs « outils » de mesure spécialisés (mesure du stress, évaluation de l'humeur). Vous voulez savoir si une personne vous aime, si votre patron est de bonne humeur, si un doubleur d'anime joue vraiment le jeu ? *Kokoro Scan* est là ! À la manière d'un *Brain Training*, il évaluera votre « âge émotionnel », avec un graphique traçant l'évolution de votre humeur, et se propose même d'aider le joueur dans sa quête de soi, à contrôler sa voix, avec conseils à la clé. Pour la partie ludique, on trouvera des exercices incantatoires antistress plutôt rigolos, des compétitions d'expressivité à plusieurs, et Kokoro Quest, un mini-RPG à base d'attaques sonores. On en reste sans voix...



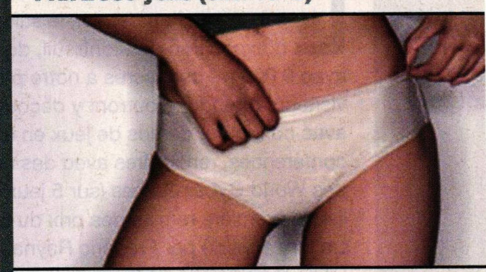
Calmez vos nerfs en hurlant contre ce type qui jette ses poubelles dans la rue.

GADGETS

PROTECTION INTIME

Face à la prolifération d'adaptateurs infrarouges pour téléphones mobiles, le fabricant de textiles Cremer Japan a élaboré une ligne de sous-vêtements anti-infrarouges appelée ShotGuard. Une bien belle histoire de triomphe du bien contre le mal... jusqu'à la prochaine révolution technologique...

Prix 2 000 yens (env. 13 €)



SALUT MINOUCHE

Votre Dreamcast Hello Kitty s'ennuie et vous voulez lui offrir un compagnon ? Votre chat, qui souffre d'incontinence chronique, vient pour la énième fois de baptiser votre unique futon ? Grâce au costume pour chat Hello Kitty de Sanrio, prenez une revanche sur ce vil exploiteur de la générosité humaine, le tout sans risquer les foudres de la SPA...

Prix 18 900 yens (env. 115 €)



LUXU-RIZ

Au grand dam de Toshiba, son principal concurrent sur le marché du « rice cooker » (autocuiseur de riz), Sanyo sort un modèle à contrôle de pression qui optimise la cuisson et la diffusion des saveurs. Le top du top pour environ 15 fois le prix d'un modèle de base...

Prix 131 250 yens (env. 800 €)



FESTIVAL DU JEU VIDÉO

RENDEZ-VOUS À MONTREUIL POUR LA FÊTE DU JEU VIDÉO !

Le Festival du Jeu Vidéo, deuxième édition ! Après son succès de l'an dernier, le salon est de retour à la halle d'exposition de Montreuil, du 21 au 23 septembre, avec 9 000 m² consacrés à notre passion. Les 40 000 visiteurs attendus pourront y découvrir de nombreux stands avec concours, démos de jeux en avant-première, tournois, conférences, rencontres avec des créateurs... Avec la finale des World Cyber Games (sur 5 jeux dont *Gears of War*) aura lieu la première remise des prix du Festival du Jeu Vidéo. Un jury présidé par Frédéric Raynal (papa d'*Alone in the Dark*) et composé de journalistes, éditeurs et développeurs remettra une dizaine de récompenses dont le Grand Prix du Festival. Les billets sont déjà en vente pour 7 €. Plus d'infos sur le site officiel www.fjv.fr.



L'événement du salon sera la finale des World Cyber Games.

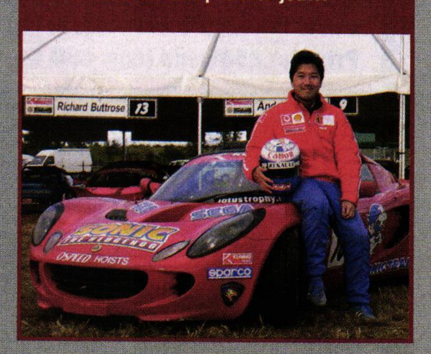
30 JOURS DE JEU

LES DATES IMPORTANTES DU MOIS DE SEPTEMBRE EN IMAGES

Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi
01	02	03	04
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
17	18	19	20

YUJI NAKA

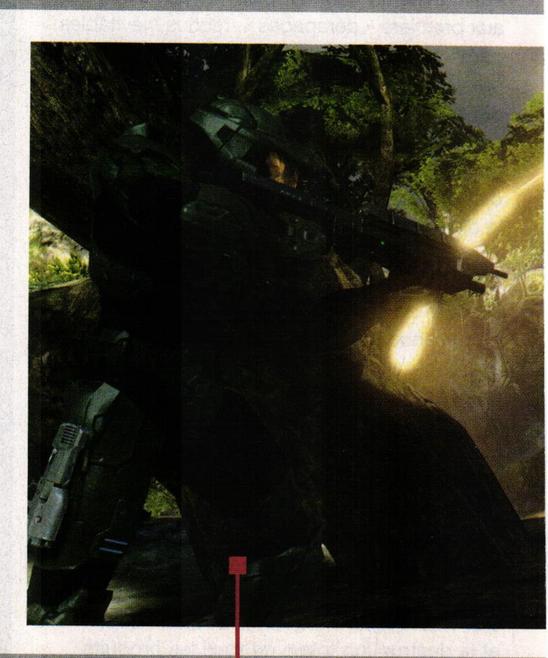
Le papa de *Sonic The Hedgehog*, *Nights* et *Phantasy Star Online* fêtera ses 42 printemps le 17 septembre. Il a quitté la Sonic Team en 2006 pour fonder son propre studio, PROPE, en partie soutenu par Sega. On attend impatiemment l'annonce de son premier jeu...

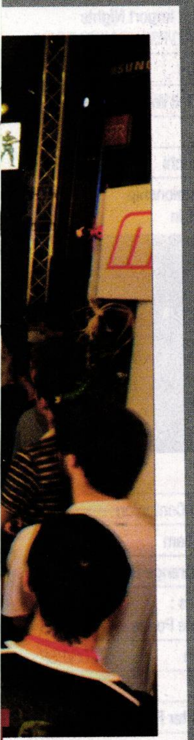


HALO 3

LA TRILOGIE DE BUNGIE PREND FIN

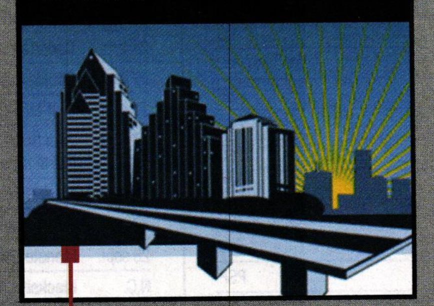
Bien entendu, l'événement de septembre, c'est la sortie de *Halo 3* sur Xbox 360. On vous en a déjà dit beaucoup le mois dernier dans notre reportage exclusif, mais on le répète : si la bêta multijoueur pouvait inquiéter un peu, le jeu en solo s'annonce carrément très bon avec une ambiance toujours aussi explosive et une réalisation à la hauteur de ce que la console peut offrir. Les fans peuvent déjà réserver chez leur revendeur spécialisé l'édition collector livrée dans le casque de Master Chief avec trois DVD bonus contenant documents, making of, cinématiques des deux premiers épisodes remasterisées, etc.





AUSTIN GDC

C'est à Austin au Texas que se tiendra la prochaine Game Developers Conference, du 5 au 7 septembre. Au programme, des interventions de Hiromichi Tanaka (producteur de *Final Fantasy XI*), Mike Morhaime (président de *Blizzard*) et David Perry (*Earthworm Jim, MDK...*), entre autres. Pas de révélation ou de grosse annonce à attendre, mais sans doute quelques infos et anecdotes intéressantes !



TOKYO GAME SHOW 2007

Face à l'affluence record de l'édition précédente, le Tokyo Game Show se déroulera, cette année, pendant quatre jours, du 26 au 29 (au lieu de trois, la journée supplémentaire étant réservée aux professionnels ; le salon est en effet ouvert au public). L'occasion pour les éditeurs et constructeurs de présenter des versions plus avancées de leurs jeux, de faire des annonces spécifiques au marché nippon et même de révéler, qui sait, quelques surprises. C'est Sony Computer Entertainment qui ouvrira le bal par la voix de Kaz Hirai, son président, pour une conférence le 20 septembre.



Mercredi 05	Jeudi 06	Vendredi 07	Samedi 08	Dimanche 09	Lundi 10	Mardi 11	Mercredi 12	Jeudi 13	Vendredi 14	Samedi 15	Dimanche 16
Vendredi 21	Samedi 22	Dimanche 23	Lundi 24	Mardi 25	Mercredi 26	Jeudi 27	Vendredi 28	Samedi 29	Dimanche 30		



PLAYSTATION : 12 ANS DÉJÀ

« Elle est là, et pour longtemps », nous disait Sony à l'époque, un petit nouveau sur le marché. Il faut bien avouer que, forcément, on avait du mal à y croire. Et pourtant, sa fabrication n'a été arrêtée que le 23 mars 2006, et douze ans plus tard, la PlayStation connaît déjà sa troisième version (plus une portable) et la firme a réussi à se faire une place sur le marché du jeu vidéo que l'on croyait, à l'époque, éternellement réservé aux mastodontes Sega et Nintendo. Comme quoi rien n'est jamais acquis. Le retrait de Sega du marché des consoles en a fait la triste démonstration... Au total, plus de 100 millions de PlayStation ont été vendues dans le monde depuis son lancement : joli score pour un premier essai !

LES IMPORTS À NE PAS MANQUER

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER

Machine **DS** Éditeur **Nintendo**
Sortie États-Unis **10 septembre 2007**

Vous vous souvenez probablement de *DK: King of Swing* sorti sur GBA début 2005. Il fallait y escalader des niveaux avec Donkey Kong en alternant bras gauche et bras droit grâce aux boutons de tranche. Jungle Climber reprend le concept sur DS, mais profite du double écran pour donner une meilleure visibilité des décors. Pas de révolution donc, vu qu'il semblerait que le stylet ne soit pas mis à contribution, mais une idée toujours aussi sympa, illustrée cette fois par de biens meilleurs graphismes.



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Machine **PSP** Éditeur **Square Enix**
Sortie Japon **13 septembre 2007**

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Square sait exploiter ses licences à fond ! Mais on ne va pas se plaindre, puisque revoilà le fabuleux *Final Fantasy VII* décliné en action-RPG. On y retrouve l'univers et des personnages de l'original, mais dans une aventure inédite. Tout cela, ajouté à sa réalisation qui s'annonce assez impressionnante, pourrait bien contribuer à relancer la PSP au Japon, en attendant une sortie française qu'on n'espère pas trop lointaine…



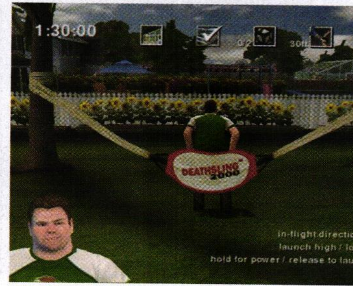
SORTIES EN SEPTEMBRE

VOICI TOUS LES JEUX QUI SERONT DISPONIBLES EN MAGASIN CE MOIS-CI. PRÉPAREZ LA CARTE BLEUE !

Date	Titre	Machines
5 sept.	Rogue Galaxy	PS2
6 sept.	Impossible Mission	PS2/Wii
7 sept.	8Ball AllStars	DS
7 sept.	Alien Syndrome	Wii
7 sept.	Cats Academy	DS
7 sept.	Crazy Taxi: Fare Wars	PSP
7 sept.	Eds Farm	DS
7 sept.	Stranglehold	360/PS3/PC
7 sept.	Valhalia Knights	PSP
7 sept.	Valkyrie Profile 2 Silmeria	PS2
11 sept.	Fatal Inertia	360
12 sept.	Heavenly Sword	PS3
13 sept.	NHL 08	360/PS3/PS2/PC
14 sept.	Dragon Blade: Wrath of Fire	Wii
14 sept.	Dungeon & Dragons: Tactics	PSP
14 sept.	Escape from Bug Island	Wii
14 sept.	Freak Out Extreme Freeride	PSP
14 sept.	Heroes of Mana	DS
14 sept.	Project Gotham Racing 4	360
14 sept.	Sonic Rush Adventure	DS
14 sept.	Super Paper Mario	Wii
14 sept.	Tingle's: Rosy Rupeeland	DS
15 sept.	Death Jr. and The Science Fair of Doom	DS
15 sept.	FIFA 08	PS3/360/Wii/PS2/PC/PSP/DS
15 sept.	Marvel Trading Card Game	DS
15 sept.	Playwize: Poker & Casino	PSP/PC
19 sept.	ATV Offroad Fury 4	PS2
19 sept.	ATV Offroad Fury Pro	PSP
19 sept.	Pursuit Force: Extreme Justice	PS2/PSP
20 sept.	Blazing Angels: Secret Missions of WWII	PS3
20 sept.	Brunswick Pro Bowling	Wii
20 sept.	Colin McRae: DiRT	PS3
20 sept.	MySims	Wii/DS
20 sept.	Skate	PS3/360
21 sept.	Drawn to Life	DS
21 sept.	Juiced 2: Hot Import Nights	360/PS3/PS2/PSP/PC/DS
21 sept.	King of Clubs	DS
21 sept.	Painkiller: Hell Wars	PS2/PSP
21 sept.	Sega Rally	360/PS3/PC/PSP
21 sept.	Warriors Orochi	360/PS2
21 sept.	World Championship Poker 2 : All-In	Wii



Date	Titre	Machines
26 sept.	Halo 3	360
27 sept.	Coded Arms Contagion	PSP
27 sept.	Cookie & Cream	DS
27 sept.	Half-Life 2: Orange Box	360/PS3
27 sept.	Jam Sessions : Ma Guitare de Poche	DS
27 sept.	Steel Horizon	DS/PSP
27 sept.	The Settlers	DS
28 sept.	Monster Hunter Freedom 2	PSP
N.C.	Blacksite: Area 51	360/PS3/PC
N.C.	Clive Barker's Jericho	PS3/360/PC
N.C.	Fishing DS	DS
N.C.	Jackass: The Game	PS2/PSP/DS



Date	Titre	Machines
N.C.	Looney Tunes: Acme Arsenal	360/Wii/PS2
N.C.	NBA 2K8	PS3/360
N.C.	NHL 2K8	PS3/360
N.C.	Obscure II	PS2/Wii/PC
N.C.	Pro Cycling Manager : Saison 2007	PC/PSP

LES COURSES DU MOIS

SEGA RALLY

Machines PS3/360
Éditeur Sega
Sortie 21 septembre 2007
Le jeu de rallye mythique de Sega revient ! Et nos premiers tours de piste ont de quoi nous rendre optimistes : le bolide répond au doigt et à l'œil, tandis que les graphismes affichent des décors colorés, respectant le style arcade de l'époque. Le Sega de la grande époque serait-il de retour ?

CRAZY TAXI: FARE WARS

Machine PSP
Éditeur Sega
Sortie 7 septembre 2007
Le bon vieux concept de *Crazy Taxi* fonctionnera-t-il encore ? Réponse bientôt sur PSP !

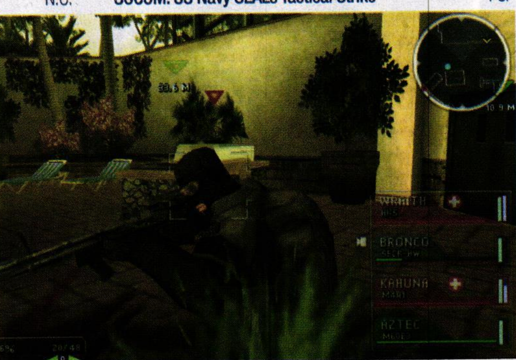


COLIN MCRAE DIRT

Machine PlayStation 3
Éditeur Codemasters
Sortie 20 septembre 2007
Arrivée tardive sur PS3 pour le nouveau *Colin* qui a pour principal atout ses graphismes réalistes dignes de la machine.

OCTOBRE

1er oct.	Tomb Raider Anniversary	PSP
4 oct.	Medal of Honor: Airborne	PS3
4 oct.	NBA Live 08	360/PS3/PS2/Wii/PC/PSP
4 oct.	Tiger Woods PGA Tour 08	360/PS3/PS2/Wii/PC/DS/PSP
5 oct.	High School Musical: Makin' The Cut!	DS
5 oct.	High School Musical: Sing It!	Wii/PS2
10 oct.	Folklore	PS3
10 oct.	Lair	PS3
10 oct.	Les Rois de la Glisse	PS2/PS3/PSP/360/GC/Wii/GBA/DS
10 oct.	Syphon Filter: Dark Mirror	PS2
12 oct.	Spider-Man : Allié ou Ennemi	360/Wii/PC/PS2/DS/PSP
12 oct.	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	PSP
12 oct.	Tony Hawk's Proving Ground	360/PS3
15 oct.	Brothers in Arms: Double Time	Wii
15 oct.	Force de Défense Terrestre 2017	360
15 oct.	SNK vs Capcom : Card Fighters DS	DS
15 oct.	SnoCross 2 featuring Blair Morgan	PS2
17 oct.	Buzz! The Hollywood Quiz	PS2
17 oct.	SingStar R&B	PS2
17 oct.	WipEout Pulse	PSP
18 oct.	Dave Mirra BMX Racing	Wii
19 oct.	GTA IV	PS3/360
19 oct.	Naruto: Rise of a Ninja	360
19 oct.	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	PS2/Wii/DS
19 oct.	Thrillville : le Parc en Folie	360/Wii//PS2/PC/DS/PSP
25 oct.	Big Catch: Bass Fishing	Wii
25 oct.	Pic Pic	DS
26 oct.	An Arctic Tale	Wii/DS
26 oct.	Balls of Fury	Wii/DS
26 oct.	Crash of the Titans	360/Wii/PS2/PSP/DS/GBA
26 oct.	Kid Paddle: Blork Invasions	DS
31 oct.	The Destiny of Zorro	Wii
31 oct.	Tous Ambidextres	DS
N.C.	Call of Heroes: Pompolic Wars	Wii
N.C.	Final Fantasy Tactics: The Lion War	PSP
N.C.	Guitar Hero III: Legends of Rock	360/PS3/PS2/Wii
N.C.	Megaman ZX Advent	DS
N.C.	PES 2008	360/PS3/PS2/PC/PSP/DS
N.C.	SOCOM: US Navy SEALs Tactical Strike	PSP



NOVEMBRE

9 nov.	Assassin's Creed	360/PS3/PC
9 nov.	Call of Duty 4: Modern Warfare	360/PS3/PC
9 nov.	LEGO Star Wars : La Saga Complète	360/PS3/Wii/DS
9 nov.	Need for Speed: ProStreet	360/PS3/Wii/PS2/PC/DS/PSP
15 nov.	Army of Two	360/PS3
16 nov.	Bee Movie : Drôle d'Abeille	360/Wii/PS2/PC/DS
16 nov.	Rayman Contre Les Lapins ENCORE Plus Crétins	Wii/DS
22 nov.	C'est Moi Qui L'ai Fait ! Fille	DS
22 nov.	C'est Moi Qui L'ai Fait ! Garçon	DS
23 nov.	Barbie Island Princess	Wii/PS2/PSP/DS/GBA
23 nov.	Enemy Territory: Quake Wars	360/PS3
23 nov.	Ferrari Challenge	PS3/Wii/PSP/DS
23 nov.	Haze	PS3
23 nov.	Pimp my Ride	Wii
23 nov.	World Series of Poker: 2008 Edition	360/PS3/PC/PS2/PSP/DS
23 nov.	Yamaha Super Cross	Wii/PS2/DS
30 nov.	M&M's Kart Racing	Wii/DS
N.C.	Gran Turismo 5 Prologue	PS3
N.C.	Beowulf	360/PS3/PC
N.C.	Cruis'n	Wii
N.C.	Devinez Qui ? – D'après le roman d'Agatha Christie « Dix petits nègres »	Wii
N.C.	Disney Princess: Enchanted Journey	Wii/PS2/PC/DS
N.C.	Disney Princess: Magical Jewels	DS
N.C.	Fan Attack	DS
N.C.	Il était une fois	DS
N.C.	Ultimate Mortal Kombat	DS



FIN 2007

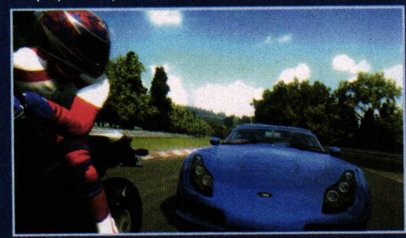
N.C.	À la Croisée des Mondes	PS3/360/PS2/Wii/DS/PSP/PC
N.C.	Battlefield: Bad Company	PS3/360
N.C.	Brothers in Arms Hell's Highway	PS3/360
N.C.	Burnout Paradise	PS3/360
N.C.	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP
N.C.	Dark Messiah of Might & Magic Elements	360
N.C.	Dewy's Adventure	Wii
N.C.	Frontlines: Fuel of Wars	PS3/360/PC
N.C.	GoPets	DS
N.C.	GTR	360
N.C.	Hellboy	PS3/360/PSP
N.C.	Konami Arcade Classics	DS
N.C.	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii/DS
N.C.	Mercenaries 2: World in Flames	PS2/PS3/360/PC
N.C.	NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
N.C.	Rock Band	PS3/360
N.C.	Silent Hill Origins	PSP
N.C.	The Club	PS3/360
N.C.	The Wheelman	PS3/360/PC
N.C.	Timeshift	360/PC
N.C.	Virtua Fighter 5	360
N.C.	WWE Smackdown! vs RAW 2008	360/PS3/PS2/Wii/PSP/DS

Note : les dates sont données à titre indicatif et sont susceptibles d'être modifiées par l'éditeur à tout moment.

ON ATTEND

PROJECT GOTHAM RACING 4

Machine Xbox 360
Éditeur Microsoft Sortie 14 septembre 2007
Débutée sur Dreamcast, la saga mécanique de Bizarre Creations fera ce mois-ci sa deuxième apparition sur 360. Parmi les nouveautés, des nouvelles villes dont Shanghai, Macao et Québec, des nouvelles voitures, des conditions climatiques changeant en pleine course… Mais le vrai plus de cette édition, c'est la possibilité de piloter également des motos. Eh oui, deux et quatre roues pourront rouler sur les mêmes pistes, ce qui promet pas mal de fun, surtout sur le Live…



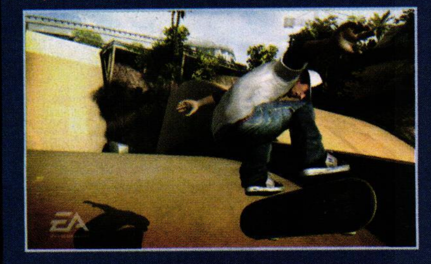
PES 2008

Machines 360/PS3/PS2/PSP/DS/PC
Éditeur Konami Sortie Octobre 2007
Sans surprise, l'événement sportif sur consoles en cette fin d'année sera la sortie du nouveau *PES*. Ce sera aussi sa première apparition sur PS3, avec pour l'occasion une réalisation enfin à la hauteur de la nouvelle génération. Animations plus coulées, moins de collisions étranges, joueurs mieux modélisés… Côté gameplay, on aura droit à des matchs plus rythmés, des contrôles plus précis, encore et toujours le même plaisir de jeu. Bref, *PES 2008* semble bien parti, reste à voir si cette fois *FIFA* réussira à lui chiper sa place de leader !



SKATE

Machines Xbox 360/PS3
Éditeur Electronic Arts Sortie 20 septembre 2007
Depuis des années, *Tony Hawk* domine le marché des jeux de skate-board avec une insolente réussite. Toutefois, Electronic Arts semble avoir mis le paquet pour s'incruster et, qui sait, déloger le faucon de sa planche en or. Résultat : des graphismes époustouflants et un gameplay plus réaliste, avec une jouabilité évoquant *Fight Night* et ses contrôles très « physiques ». Un programme très prometteur qui laisse espérer le meilleur. *Skate* délogera-t-il son rival ? Réponse très bientôt…





Difintel - Micro



RECEVEZ GRATUITEMENT CE SAC SONY ET/OU CES STYLOS PLAYSTATION 3

ACHETEZ LE JEU HEAVENLY SWORD
ET NOUS VOUS OFFRONS CES STYLOS PLAYSTATION 3
OU
ACHETEZ UNE CONSOLE PLAYSTATION*
ET NOUS VOUS OFFRONS CES STYLOS PLAYSTATION 3
ET CE SAC SONY**

GRATUIT !

SONY

Visuels non contractuels

*PSP, Playstation 2 ou Playstation 3

** Dans la limite des stocks disponibles

VIRTUA®



Ultima, Difintel, Je Console, Virtua, Stratagames sont les enseignes du groupe

JEUX VIDEO AND CO

JOUEUR AVANT TOUT

PLAYSTATION 3



ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

10000	TROYES		03 25 73 67 29
12100	MILLAU		05 65 60 00 19
14000	CAEN		02 31 86 84 84
17000	LA ROCHELLE		05 46 41 80 81
20000	AJACCIO		04 95 20 25 81
20600	BASTIA	NOUVEAU	04 95 33 47 71
29200	BREST		02 98 80 62 14
31270	CUGNAUX		05 61 92 41 89
31600	MURET		05 61 56 84 41
31700	BLAGNAC		05 61 71 65 53
32000	AUCH		05 62 05 32 62
33110	LE BOUSCAT		05 57 22 05 97
33500	LIBOURNE		05 57 25 50 11
33600	PESSAC		05 57 02 05 49
33700	MERIGNAC		05 57 92 23 93
34000	MONTPELLIER		04 67 54 17 09
35400	ST MALO		02 23 18 18 23
35400	ST MALO		02 99 19 83 16
41000	VILLEBAROU		02 54 52 01 14
41350	VINEUIL		02 54 20 37 36
44600	ST NAZAIRE		02 40 53 83 76
53000	LAVAL		02 43 53 36 80
53000	LAVAL		02 43 68 30 76
58180	MARZY		03 86 61 35 16
59100	ROUBAIX		03 20 73 58 67
59500	DOUAI		03 27 71 60 70
59600	MAUBEUGE	NOUVEAU	03 27 65 32 14
60200	COMPIEGNE		03 44 40 48 97
61100	FLERS		02 33 64 39 44
62000	ARRAS		03 21 23 10 10
63000	CLERMONT-FERRAND		04 73 34 08 12
63000	CLERMONT-FERRAND		04 73 28 15 45
63200	MENETROM		04 73 38 13 77
71100	CHALONS-SUR-SAONE		03 85 93 45 08
75013	PARIS		01 47 07 33 00
75014	PARIS		01 45 42 80 69
83400	HYERES		04 94 65 30 58
92130	ISSY LES MOULINEAUX		01 46 44 46 04
93600	AULNAY SOUS BOIS		01 48 19 69 59
94130	NOGENT SUR MARNE		01 53 99 10 10



06120	MANDELIEU	04 93 93 46 13
28000	CHARTRES	02 37 30 86 68
28001	CHARTRES	02 37 21 21 08

Difintel - Micro

02300	CHAUNY	03 23 38 00 10
05200	EMBRUN	04 92 43 88 73
07200	AUBENAS	04 75 93 50 82
15000	AURILLAC	04 71 43 56 56
26100	ROMANS	04 75 72 78 34
30100	ALES	04 66 52 44 66
33000	BORDEAUX	05 56 79 05 52
33210	LANGON	08 70 79 00 33
34300	AGDE	04 67 21 32 71
40000	MONT DE MARSAN	05 58 45 06 08
40100	DAX	05 58 58 17 55
40230	ST VINCENT DE TYROSSE	05 58 77 29 31
41100	VENDOME	02 54 67 00 90
44110	CHATEAUBRIANT	02 40 81 19 89
47200	MARMANDE	05 53 20 49 15
74300	CLUSES	04 50 96 68 51
77130	MONTEREAU	01 64 32 08 72
77140	NEMOURS	01 64 45 54 58
77300	FONTAINEBLEAU	01 64 22 48 63
77500	CHELLES	01 64 21 55 44
82000	MONTAUBAN	05 63 92 13 13
93190	LIVRY GARGAN	01 43 30 24 25
94700	MAISON ALFORT	01 48 93 35 14
95880	ENGHEIN LES BAINS	01 34 17 10 88
97200	FORT de France	05 96 70 79 67
97300	CAYENNE	05 94 28 25 28

VIRTUA®

13090	AIX EN PROVENCE	04 42 21 11 87
13120	GARDANNE	04 42 22 76 80
13170	PORT DE BOUC	04 42 49 69 75
30133	LES ANGLES	04 90 84 02 45
83170	BRIGNOLES	04 94 69 17 01
84120	PERTUIS	04 90 79 96 36



01000	BOURG EN BRESSE		04 74 22 42 96
10000	TROYES		03 25 40 16 02
21000	DIJON		03 80 30 11 12
21200	BEAUNE		03 80 22 02 02
39100	DOLE		08 70 50 25 69
39100	SARREBOURG		03 87 03 33 38
45500	GIEN		02 38 38 16 85
51000	CHALONS EN CHAMPAGNE		03 26 21 03 07
51200	EPERNAY		03 26 55 20 70
51300	VITRY LE FRANCOIS		03 26 73 73 70
52000	CHAUMONT		03 25 03 10 47
52100	ST DIZIER		03 25 06 45 66
54000	NANCY		03 83 36 64 22
54200	TOUL		03 83 63 11 78
54700	PONT A MOUSSON		03 83 81 29 88
55000	BAR LE DUC		03 29 79 20 90
55100	VERDUN		03 29 83 48 05
55200	COMMERCY		03 29 91 38 11
56100	LORIENT	NOUVEAU	02 97 21 34 35
57200	SARREGUEMINES		03 87 95 36 23
57500	ST AVOLD		03 87 92 40 97
57600	FORBACH		03 87 87 03 66
58200	COSNES COURS/LOIRE		03 86 26 64 58
63670	LE CENDRE		04 73 77 10 93
67000	STRASBOURG		03 88 35 53 09
67150	ERSTEIN		03 90 00 63 36
67500	HAGUENAU		03 88 93 24 98
67600	SELESTAT		03 88 92 97 10
68300	SAINT LOUIS		03 89 89 44 96
69400	VILLEFRANCHE		04 74 07 14 80
71000	MACON		03 85 39 04 08
71200	LE CREUSOT		03 85 55 10 56
76210	BOLBEC		02 35 39 07 17
77160	PROVINS		01 60 67 65 06
88000	EPINAL		03 29 35 50 51
88100	ST DIE		03 29 56 48 50
88200	REMIREMONT		03 29 62 10 37
88300	NEUFCHATEAU		03 29 06 09 14
92310	SEVRES	NOUVEAU	06 67 25 38 25
97320	ST LAURENT DU MARONI	NOUVEAU	05 94 34 86 88
97354	REMIE MONT-JOLY	NOUVEAU	05 94 35 36 28

Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / Éditeur 2K Games / Développeur Gearbox Software / Sortie Fin 2008

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ

REPOUSSER LES LIMITES D'UN GENRE : VOILÀ CE QUE VA TÂCHER D'ACCOMPLIR GEARBOX SOFTWARE AVEC SA FUTURE PRODUCTION. BORDERLANDS, TENU AU PLUS GRAND SECRET PENDANT DES MOIS, SE PRÉSENTE COMME UN FPS TRÈS PROMETTEUR



Pandora : un nom de code comme seule et unique indication concernant le prochain projet de Gearbox, édité par 2K Games. Avant de partir à Dallas pour rendre visite aux développeurs de *Half-Life: Opposing Force* et de *Brothers in Arms,* nous ne savons rien à part le fait qu'il s'agit d'un FPS. La démarche est surprenante dans notre milieu : convier des journalistes à découvrir un titre aussi vague (et non dévoilé à l'E3 !) suggère un voyage vers l'inconnu, quelque peu inquiétant. On sait toutefois que l'équipe, chapeautée par Randy Pitchford, n'est pas composée de mauvais concepteurs. Bien au contraire !

Notre trajet nous mène au pied d'un gigantesque bâtiment abritant une banque. Les deux derniers étages appartiennent au studio. Le fondateur de la compagnie raconte quelques anecdotes, celle d'un débarquement inopiné de SWAT ou d'un sniper venu s'installer sur le toit. Nous entamons ensuite la visite des locaux où sont installées des machines d'arcade pour faire patienter les visiteurs et journalistes de passage.

De ce petit tour, on retient surtout le bureau du patron, décoré de toutes les consoles débarquées sur le sol américain (à l'exception du CDI de Philips, à son grand regret). Et celui du colonel John Antal, un ancien de l'armée venu apporter son expertise à Gearbox. Les murs pullulent de distinctions militaires, au milieu desquelles trône une photo signée du président Bush. Dans le cadre du projet qu'on va nous présenter, nous découvrons une équipe d'animation en plein travail et un matériel de motion capture très différent de celui utilisé habituellement (cf. encadré).
Les couloirs sentent la joie de jouer, et quelques affiches « Jeu du mois : *The Darkness,* discutons-en » laissent penser qu'on ne fait pas que coder, ici, toute la sainte journée. Le lieu de travail est gigantesque. Reste à espérer, une fois assis dans la salle de présentation, que l'on pourra attribuer le même qualificatif à celui que l'on nomme encore Pandora.



La salle de présensation grouille d'artworks et de croquis. Le boulot abattu a dû être conséquent.

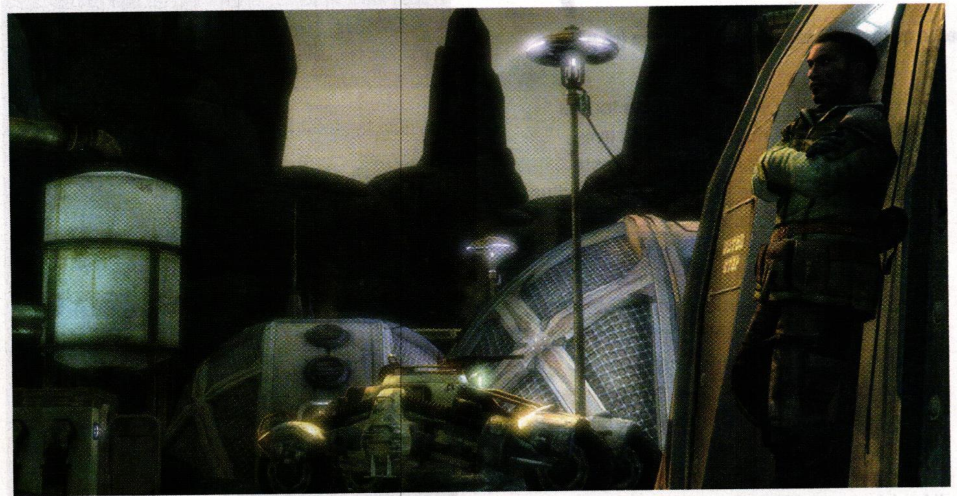


Le bureau de Randy Pitchford ferait rêver n'importe quel collectionneur. L'homme est un vrai joueur.



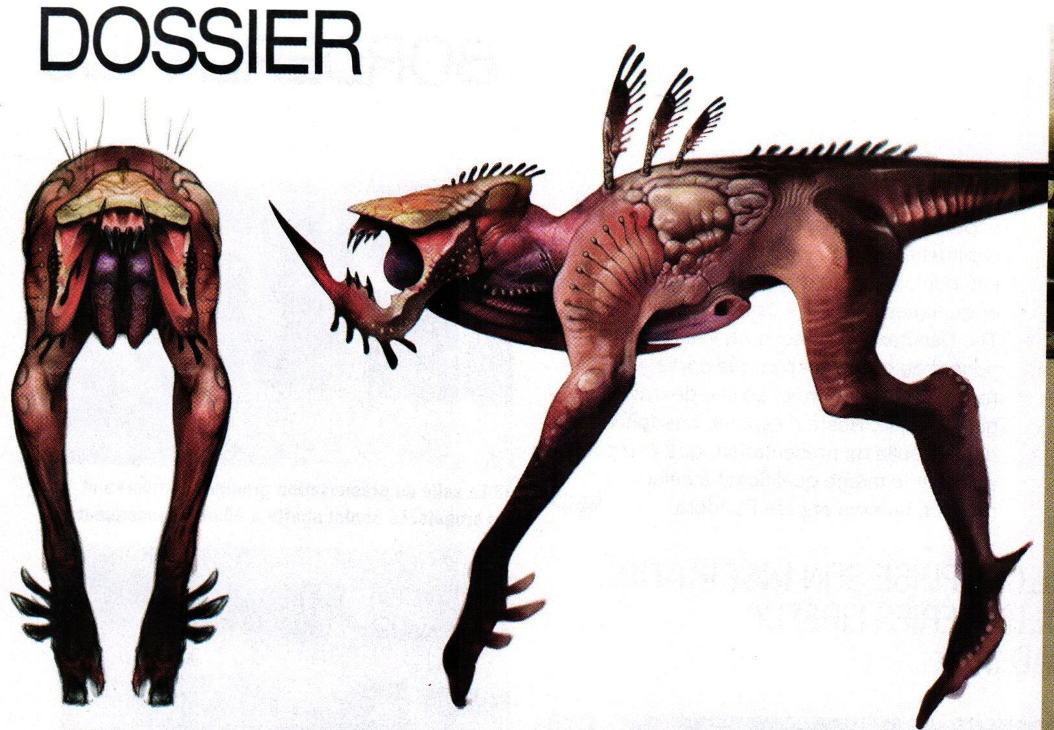
L'équipe de Gearbox Software s'est montrée très accueillante et ouverte à toutes les questions.

L'UNIVERS CRÉÉ DE TOUTES PIÈCES PUISE SON **INSPIRATION DANS TROIS ŒUVRES** : LES DEUX SÉRIES FIREFLY ET DEADWOOD, ET LE FILM MAD MAX



Les moments de calme devraient être rares. Il faudra en profiter pour autoriser vos personnages à se ressourcer avant de partir pour de nouvelles missions.

Évidemment, quand un nid d'oiseau mesure huit mètres de haut, on a tendance à se faire discret.



■ Certains monstres adoptent plusieurs formes. À l'origine, ce quadrupède ressemble à une larve (cf. p.57).

SOUS INFLUENCES

Et quelques minutes plus tard, enfin... *Borderlands,* voilà comment se nommera ce jeu à paraître sur Xbox 360, PS3 et également PC. Un titre qui suggère l'idée de frontière lointaine, reculée. Pandora, nom de code pour le définir (au sein de Gearbox, on parle de « willow », le saule en français), est le nom de la planète sur laquelle se déroulera l'aventure de ce FPS futuriste plus que mystérieux.

Cette terre hostile et instable – une saison peut durer une dizaine d'années – est sujette à une véritable ruée vers l'or. On sait qu'il existe une technologie alien dans un lieu appelé le Tombeau, et nombreux sont ceux qui la convoitent. Sauf que personne ne sait vraiment où chercher...

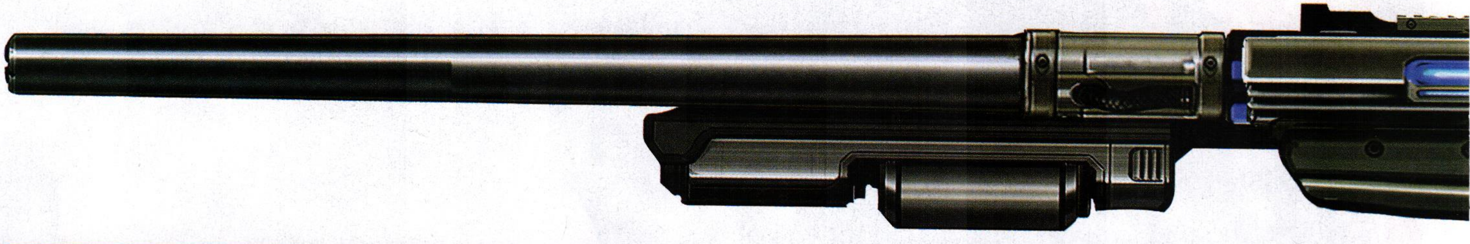
Selon Pitchford, l'univers créé de toutes pièces puise son inspiration dans trois œuvres : « La plus forte influence reste la série *Firefly.* J'aime le fait qu'il s'agit d'un univers très plausible, malgré son caractère futuriste. Vous sentez qu'il y a une économie, une structure sociale, des cultures différentes. C'est tellement riche ! Même les personnages présents sur le vaisseau ne sont pas unidimensionnels : ils sont profonds, entretiennent des relations complexes et forcément intéressantes. On a pensé aussi à *Deadwood*, une fiction historique basée sur des faits réels de l'Amérique de 1876. En ce temps-là, il n'y avait aucune vraie loi, la société devait en quelque sorte s'accommoder d'elle-même. *Mad Max* est aussi très important. On a une

UNE STAR AU DESIGN

Pour le design de chaque machine présente sur Pandora, le studio a fait appel à un as. Son nom ne vous dit peut-être rien, mais Ron Cobb a œuvré avec les plus grands sur des films et séries qui ne vous sont pas inconnus : *Star Wars, Aliens, Total Recall, Firefly, Retour vers le futur, Conan le barbare, True Lies, Abyss...* Et ce n'est qu'une partie du CV. Alors attendez-vous à du lourd, du précis et du pointu pour *Borderlands...*









■ La planète Pandora, annoncée comme gigantesque, renfermera plusieurs secrets. Le joueur sera confronté à de nombreuses surprises.



■ L'influence de *Firefly* et de *Mad Max* se ressent énormément. L'ambiance s'annonce tout simplement incroyable.

sorte de technologie futuriste, sauf que rien de nouveau n'a été créé. Tout ce qui existe dans ce monde a été utilisé ou recyclé pour autre chose, comme des pièces de bus qui servent à construire un mur. Le fait est que tout le monde se bat pour la même ressource : le pétrole. Des communautés de personnes existent, mais seulement dans le but de survivre. Autrement, les survivants de l'holocauste sont d'un naturel primaire et violent. Beaucoup de ces éléments se retrouvent dans *Borderlands.* »

Ajoutons à cela un petit côté *Indiana Jones,* puisque le personnage que vous incarnerez aura somme toute la même motivation que chaque péquin présent sur Pandora : débusquer un trésor oublié. Outre la quête du Tombeau, qui peut changer le destin de celui qui le trouvera comme celui de l'humanité entière, il faudra sauver sa peau. Autrement dit, gagner la confiance des autres et surtout, puisqu'il est question de shooter à la première personne, de se battre contre armées, bandits, colons, miniers ou encore la faune locale particulièrement virulente.

FPS CLASSIQUE ?

Justement, la première mission, assignée par une femme au visage ravagé par une grave brûlure – visiblement le chef de la colonie – nous envoie trouver un nid de bestioles volantes qui s'en prend régulièrement à la population. Première surprise :



L'intrigue ne manquera pas de personnages secondaires, qui ont bien du mal à survivre sur Pandora.



La faune locale se montre particulièrement hostile. Serait-ce dû à un changement de saison ?

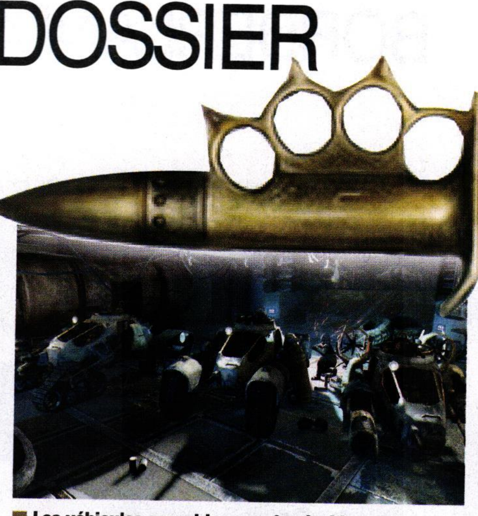


Jouable jusqu'à quatre en coopération, *Borderlands* fera la part belle aux boucheries conviviales.



Il y aura sept bases, sur Pandora, chacune appartenant à des factions différentes. De nombreuses missions en perspective...

Même bien assis dans un buggy, on n'est pas à l'abri d'une charge virulente de monstres.



Les véhicules seront tous customisables. Les combinaisons de pièces risquent d'être variées.



Sera-t-il possible de bondir de voiture en voiture en balançant le conducteur ? Tout porte à le croire...

le développeur qui s'occupe de la démonstration ne joue pas seul. Un autre programmeur contribue à la partie. *Borderlands* sera jouable jusqu'à quatre en coopération, en ligne, ce qui promet des parties stratégiques et intenses.

Après avoir fait un petit tour de la station, histoire d'admirer l'aridité du sol et la crasse des édifices à la technologie avancée, les deux hommes se dirigent vers un canyon rocailleux, poussiéreux et désertique, où rôdent ces terribles monstres. Le chemin vers le nid se dessine, à mesure qu'ils les dégomment. Reste que la résidence de ces drôles d'oiseaux n'a rien d'un tas de branches. Un quadrupède massif, de plusieurs mètres de haut, criblé d'alvéoles, se dresse face à eux. Le nid, c'est lui ! Pour le terrasser, il faudra plus que quelques cartouches de fusil à pompe. Peut-être un véhicule fera-t-il l'affaire ? Les engins possèdent deux sièges, dont un pour la mitrailleuse. On pourra intervertir les places à loisir, et le conducteur pourra aussi bénéficier d'un lance-roquettes. La variété d'engins motorisés promet d'être important ; chacun d'entre eux pourra être customisé avec différentes armes ou moyens de motricité.

Pour l'heure, impossible de s'en prendre au mastodonte ; il faut donc se rabattre sur une autre tâche, plus classique. Il s'agit d'anéantir un redoutable bandit nommé Steele. La scène

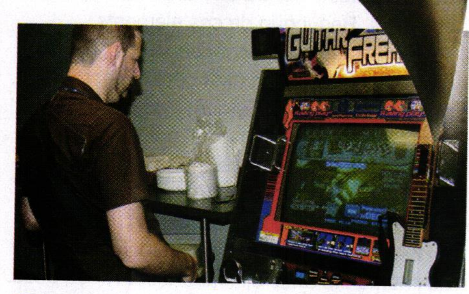
NOUVEAU MOUVEMENT

Gearbox est en quelque sorte le cobaye d'une nouvelle technologie de motion capture. Une particularité selon Pitchford : « Tout le matériel tient dans une valise... Mais ça reste cher, je vous rassure. » Développé par les Néerlandais de Xsens Technologies, le système Moven supprime de nombreuses contraintes. Il acquiert les mouvements du corps humain, sans que l'on ait besoin de caméra. Qui plus est, on peut parfaitement porter d'autres vêtements sur la combinaison. De quoi pouvoir enregistrer, dans tous les environnements possibles, et plus seulement dans une pièce surchauffée.





Certaines armes peuvent avoir la même forme, mais ne présentent jamais les mêmes spécificités.

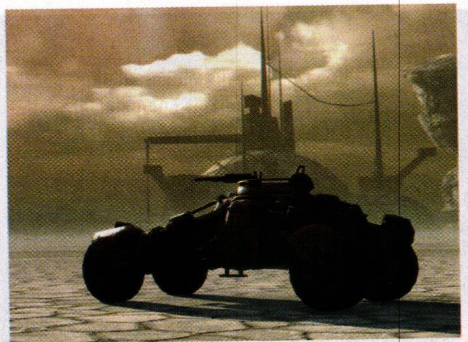


Chez Gearbox, on joue, au point d'avoir quelques machines d'arcade pour les moments de détente.



Technologie de pointe et recyclage de pièces se côtoient dans cet univers inventé de toutes pièces.





de déroule au milieu de ruines. « Suivant la classe de l'ennemi, il bougera et agira différemment. Soldats ou brigands n'ont pas la même façon de procéder », nous déclare Pitchford. À coups de grenades et de fusils, on se fraie un chemin jusqu'au robuste antagoniste qui finit par tomber, lâchant son arme. À notre grand étonnement, on peut embarquer ce nouveau calibre dont les nombreuses spécificités font rêver. Et au même moment, le personnage semble avoir gagné en puissance. Il vient de passer niveau 16. Alors que l'on croyait avoir affaire à un FPS des plus classiques, il semblerait qu'une certaine profondeur et quelques éléments RPG se soient glissés dans la copie.

UN GOÛT DE DIABLO

L'un des attraits principaux d'un FPS, ce sont les armes mises à la disposition du joueur. Randy Pitchford souligne l'importance colossale de l'arsenal, dans *Borderlands :* « Sur PC, vous avez accès à autant d'armes que de touches numériques sur le clavier. Autrement dit, de 1 à 0… Je suppose que vous avez tous joué à *Diablo ?* J'ai monté de nombreux personnages au niveau maximum, avec l'objectif de toujours posséder le meilleur équipement possible. Dans les FPS, nous sommes habituellement limités. Je voulais qu'il y ait beaucoup d'armes différentes dans l'univers que nous avons conçu. Une dizaine ne suffirait pas. Une centaine ne suffirait pas… Nous en proposerons plus d'un demi-million. »

Silence de mort dans la pièce. Le chiffre donne le tournis, mais l'apparition à l'écran de plus d'une centaine à la volée, toutes différentes, rend

Cette jeune femme un brin malchanceuse sera, semble-t-il, un des personnages-clés de l'intrigue.

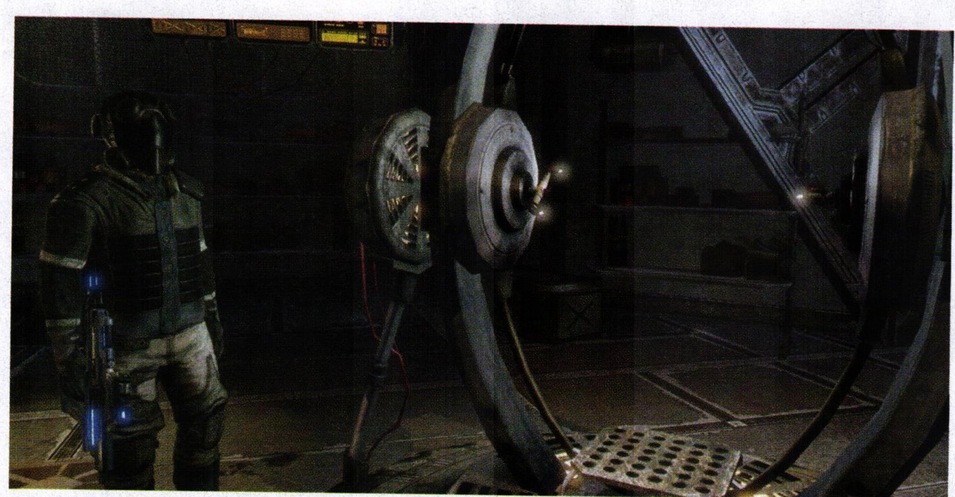
■ Être armurier sur Pandora doit être très lucratif, quand on sait qu'il y a plus de 500 000 modèles différents...

cette affirmation plausible. D'autant qu'aucune n'inclut la technologie alien... Les développeurs ont tout simplement créé un système permettant de générer l'apparence (suivant l'emboîtement de multiples pièces) et les attributs de chaque jouet. Ce qui, de leur aveu, s'avérait techniquement impossible sur la précédente génération de consoles. L'équipement protecteur sera du même acabit, le nombre d'armures disponibles devrait être très élevé. Faire référence à *Diablo* à ce propos est un gage de qualité.

Concernant l'évolution du personnage, Pitchford ne veut pas que l'on soit submergé de chiffres, mais que l'on sente un gain de puissance : « Simplement, nous voulons que le personnage n'évolue pas seulement en termes d'histoire mais aussi de capacités. Dieu sait que j'adore *Halo,* nous avons même travaillé sur l'adaptation du premier volet sur PC, mais je regrette toujours un peu que le Master Chief du début de partie soit le même qu'à la fin. De ce fait, nous voulons offrir une évolution sensible de votre héros. Nous avons trouvé *Crackdown* très cool, à ce niveau-là. »

Cela signifie-t-il que nous pourrons bondir à des hauteurs de plus en plus vertigineuses, à mesure que l'on progressera dans le jeu ? Évidemment ! Cette richesse annoncée laisse entrevoir une nouvelle race de FPS, qui devrait nous amener à considérer la nouvelle génération de consoles autrement, d'autant que le tout tournera sous Unreal Engine 3, un moteur qui a plus que fait ses preuves en matière de décollage de rétine. Nous attendions qu'un développeur de jeux talentueux repousse les limites du genre. Gearbox semble sur la bonne voie avant l'atterrissage prévu en 2008.

« POUR L'UNIVERS QUE NOUS AVONS CONÇU, UNE DIZAINE D'ARMES NE SUFFIRA PAS. UNE CENTAINE NE SUFFIRA PAS... NOUS EN PROPOSERONS **PLUS D'UN DEMI-MILLION** »

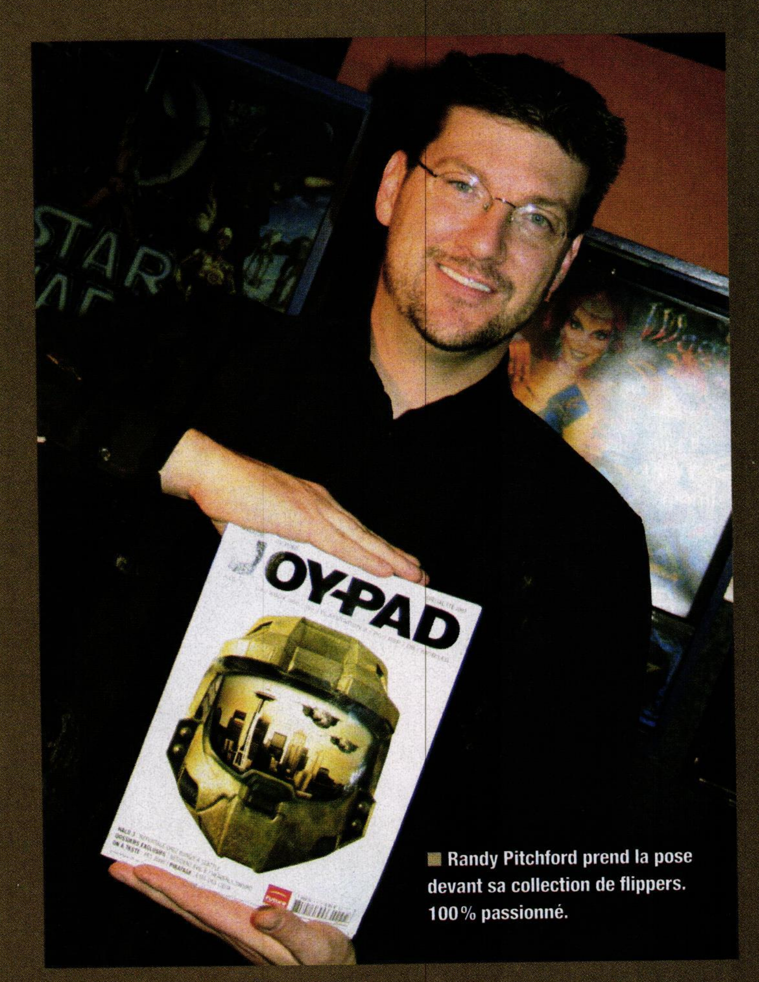


■ **De tous les moyens de déplacement disponibles sur Pandora, le téléporteur n'a aucun mal à être élu le plus pratique. Idéal si l'on veut voyager loin, ou que l'on est forcé à quelques pénibles allers-retours !**

Interview

RANDY PITCHFORD

Président de Gearbox Software



Randy Pitchford prend la pose devant sa collection de flippers. 100 % passionné.



Pouvez-vous nous présenter le studio et nous dire comment tout a commencé ?
Gearbox est né en janvier 99. Notre premier jeu a été *Half-Life: Opposing Force*. Gabe Newel, patron de Valve, a adoré ce projet quand je le lui ai exposé. Il est ensuite allé voir Sierra, l'éditeur, car c'étaient eux qui contrôlaient la licence, pour tenter de les convaincre, et ça a marché. D'ailleurs, les types qu'il a convaincus, Scott Lynch et Doug Lombardi, travaillent maintenant chez Valve. Cela nous a aidés à gagner un peu d'argent et à nous faire une réputation. Après ça, nous avons planché sur *Blue Shift*, aidé Valve pour *Counter-Strike*, amené *Half-Life* sur Dreamcast et PS2, développé *James Bond: Nightfire*, *Tony Hawk 3*, porté *Halo* sur PC... Mais nous voulions aussi nous pencher sur d'autres sujets. *Brothers in Arms* n'est sorti qu'en mars 2005, mais cela faisait plus de cinq ans que nous songions à créer ce jeu. Il y a beaucoup d'originalité chez Gearbox, et nous ne faisons que gratter la surface, nous débutons, presque. Nous essayons de tirer le maximum de ce sur quoi nous avons déjà travaillé. Nous appliquons notre expérience à des licences très intéressantes, comme *Aliens*...

... Et HEAT ?
Correct, mais nous ne travaillons pas encore dessus. Nous avons déjà parlé avec le réalisateur, Michael Mann, nous savons que le jeu mérite d'exister, mais en ce moment nous sommes très occupés ! En fait, je suis en train de chercher des développeurs de confiance qui pourraient nous aider. J'espère que nous en trouverons rapidement, mais nous sommes concentrés sur des projets qui vont nous prendre encore plusieurs mois.

Qu'est-ce qui a changé, pour Gearbox, depuis ses débuts ?
D'abord, nous sommes plus nombreux : d'une douzaine, nous sommes passés à plus d'une centaine en interne, et nous travaillons avec plus de 1 000, voire 2 000 contrats indépendants. Nous avons gagné pas mal d'argent, que nous réinvestissons dans notre

POUR FAIRE LE PARALLÈLE AVEC L'INDUSTRIE DU FILM, JE PENSE QUE NOUS EN SOMMES ENCORE AUX ANNÉES 30. NOUS AVONS LE SON, LA COULEUR, MAIS NOUS N'AVONS PAS ENCORE EU NOTRE CITIZEN KANE

équipement. Tous nos profits reviennent vers nous et nous aident à passer à l'étape supérieure. Cela nous change un peu, mais notre culture reste la même, nous avons toujours les mêmes objectifs. Et ils sont au nombre de trois : bonheur, créativité, succès. Nous voulons créer des jeux qui plaisent, en tirer des bénéfices et les partager avec notre équipe. Nous voulons évoluer dans un bon environnement, avec des gens que nous apprécions. Nous voulons jouer ensemble. Nous avons cette institution, chez Gearbox :

tous les jours, à 17 h, c'est le « Game Time » et nous jouons ! Nous en avons besoin pour savoir ce que nous faisons et ce qui se passe autour de nous. Bref, beaucoup de choses matérielles ont changé, mais pas le cœur de notre compagnie.

Et qu'est-ce qui a changé, selon vous, dans la grande industrie du jeu vidéo ?
Elle est plus mature. Je pense que nous sommes cependant encore un peu naïfs. Certains vont de l'avant en termes de narration, mais continuent de répéter les mêmes choses. Pour faire le parallèle avec l'industrie du film, je pense que nous en sommes encore aux années 30. Nous avons le son, la couleur, mais nous n'avons pas encore eu notre *Citizen Kane*. Un grand débat existe là-dessus depuis plusieurs années, à savoir : faut-il considérer

JE PENSE QUE SI VOUS AIMEZ LES RPG, VOUS N'AIMEREZ PAS BORDERLANDS. C'EST UN PUR FPS. SI VOUS ÊTES FAN DE FPS, VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR **UNE PROFONDEUR QUE VOUS N'IMAGINIEZ PAS** POUR CE GENRE

le jeu vidéo comme une forme d'art ? Je tends à croire que c'est le cas, mais je concède que nous n'avons pas encore utilisé tout son potentiel. L'industrie déteste le risque, mais c'est en en prenant que nous pourrons avancer.

Au sein du studio, chaque projet a un nom d'arbre, pourquoi ?
Nous avons un groupe appelé Gearbox Improvement Group, le GIG. GIG propose sans cesse différentes façons d'améliorer notre boulot. On donne toujours un nom à un projet, en fonction de son contenu ; et parfois, quand on arrive à la phase de marketing, les noms changent, ce qui peut obliger parfois à apporter des modifications dans le code source. Si vous regardez celui de *Half-Life*, vous trouverez une référence à quelque chose comme Quiver. Qu'est-ce que Quiver ? *Half-Life* aurait peut-être pu s'appeler Quiver. Et beaucoup de jeux passent par ça... Par conséquent, nous avons décidé d'adopter des noms de codes pour pouvoir parler de nos jeux à notre entourage, aux éditeurs, aux constructeurs. Nous avons choisi les arbres, car il y en a une grande variété. Et puis j'aime beaucoup cette image-là. Pour l'instant, six arbres ont été plantés par nos soins, d'autres ne sont encore que des graines qui ne demandent qu'à germer, certains ont été déracinés...

Avant de venir voir votre jeu, on nous a donné comme nom Pandora, qui est en fait le nom de la planète de Borderlands. Ce mot a-t-il un sens particulier pour vous ?
La plupart des constellations et planètes ont des noms extraits de la mythologie grecque. Pandora est un nom intéressant, il y a un côté mystérieux là-dedans, des choses bonnes comme mauvaises peuvent sortir de la boîte de Pandore. Je crois que nous l'avons choisi parce qu'aucun scientifique ne l'a encore utilisé [sourire].

Avec *Borderlands*, vous prenez des risques. Un mix de FPS et de *Diablo*, ça peut ne pas plaire à tout le monde.
Je pense que si vous aimez les RPG, vous n'aimerez pas *Borderlands*. C'est un pur FPS. Si vous êtes fan de FPS, vous allez découvrir une profondeur que vous n'imaginiez pas pour ce genre. Dans *Halo*, vous trouvez une arme et vous choisissez de l'utiliser. *Borderlands* est beaucoup plus profond et intéressant. En tant que joueur de FPS, vous serez comme à la maison, mais vous réaliserez qu'il y a une infinité de choses à découvrir : armes, équipement, armures... La somme de tout ça génère une identité, une façon de jouer. Et vous pouvez réfléchir à des tas de façons de terminer un niveau. Cela demandera toujours une certaine dextérité, manette en main, alors que le cœur de *Diablo* est extrêmement simple. Ce jeu est fantastique, mais, honnêtement, au final il ne demande pas plus de dextérité que pour lancer une application sous Windows. Je pense qu'il serait génial d'attirer à nous des gens qui n'aiment pas les FPS à cause de leur manque de profondeur. Mais je ne me fais pas d'illusions à ce sujet.


■ Avant cette présentation, seuls trois journalistes américains connaissaient l'existence de *Borderlands*. Un secret bien gardé, jusqu'à Leipzig.



■ Avant notre visite, les journalistes ne se sont pas fait priés pour se la donner sur un autre shoot, un peu plus arcade celui-là...



■ Il ne lui manque que le CDI de Philips pour être un homme comblé.

D'après ce que nous avons pu constater, il semble que vous aimiez jouer à toutes sortes de jeux. Cela a-t-il une influence sur vos productions ?
Clairement ! Toutes ces règles à appliquer, ces façons de jouer, on s'en imprègne, cela a une influence sur nos choix. C'est comme la palette d'un artiste, que ferait-on avec seulement deux couleurs ? Si on y inclut tous les choix faits par d'autres gens avant nous, dans toutes les catégories de loisirs, cela ne peut qu'être bénéfique pour nos jeux. Je dis « nous », car évidemment je suis loin d'être tout seul ; quasiment tout le monde dans l'entreprise est joueur, certains bien plus que moi !

Pourquoi ne pas avoir montré le jeu à l'E3 ?
L'E3, cette année, représentait pas mal d'incertitudes pour nous. Nous ne voulions pas nous presser. En fait, nous pensons que Leipzig est un bon endroit pour commencer à parler de *Borderlands*. J'y suis allé plusieurs fois ; c'est un excellent salon. De plus, nos jeux marchent bien en Europe, et nous apprécions beaucoup les productions européennes.

Vous avez entendu parler de l'affaire Silicon Knights vs Epic, à propos de l'Unreal Engine. En tant qu'utilisateur de l'Unreal Engine 3, que pensez-vous de cette affaire ?
Je pense que ce moteur est fantastique. Ce qu'il nous permet de faire est incroyable. Nous entretenons de très bons rapports avec Epic. Ils nous apportent leur soutien, nous leur montrons ce que nous pouvons ajouter à leur moteur, et parfois il s'agit de choses auxquelles ils n'avaient pas pensé. Au regard de ce que nous sommes capables d'accomplir sur *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Aliens* et *Borderlands*, je n'ai rien quasiment rien à redire sur ce moteur. Au contraire, je pense que c'est la meilleure décision que nous ayons prise. Avez-vous joué à *Gears of War* ? Pour nous, c'est le premier jeu qui nous fait dire qu'on est sur console nouvelle génération. En fait, le débat, pour nous, s'arrête là. Et je vous assure que je peux en parler, j'ai vu défiler de nombreux moteurs de jeu...

Y a-t-il une question qu'un journaliste ne vous a jamais posée et que vous rêveriez d'entendre ?
Ça ne m'a jamais traversé l'esprit. Si je devais y penser... Je ne sais pas, en réalité j'aime être surpris, je crois. Je n'ai jamais eu à me demander ce qu'un journaliste devrait me poser comme question. Cette question est peut-être l'une des plus compliquées auxquelles j'aie jamais eu à répondre [rire].

Y a-t-il une question que vous détestez que l'on vous pose ?
Il y en a une que je n'entends heureusement pas très souvent : « Quel jeu de votre studio préférez-vous ? » C'est un peu comme si on te demandait lequel de tes enfants tu préfères. Délirant, non ? Sinon, la question de la date de lancement d'un jeu demeure aussi un problème. Il faut bien se dire qu'on ne peut jamais répondre avec précision à ce type de question, pourtant récurrente. Parfois, je suis assez amusé de lire une date de sortie de nos jeux dans certains magazines, alors que, même nous, nous n'en avons aucune idée.

Machine PlayStation 3 / Éditeur Sony C.E. / Développeur Polyphony Digital / Sortie Novembre 2007

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

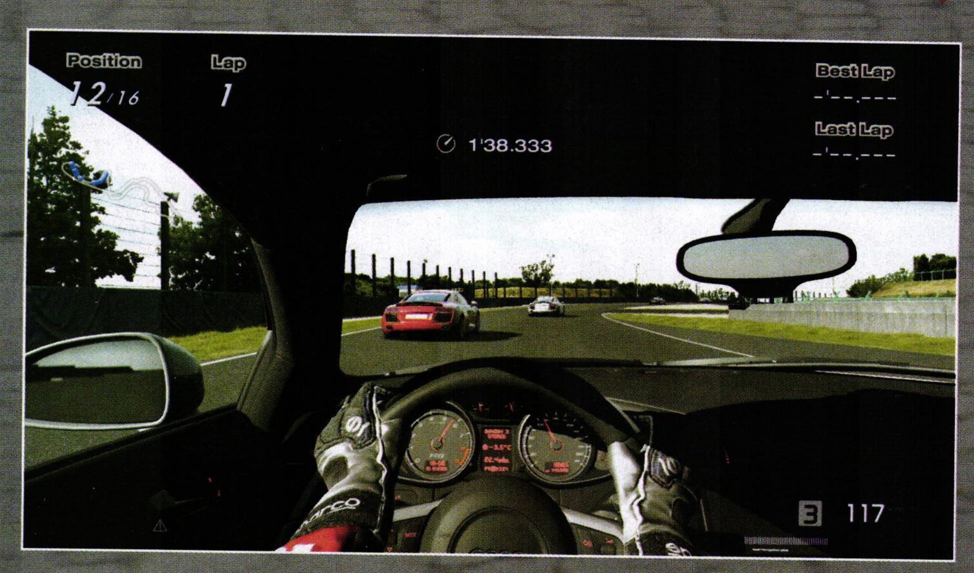
GT PROLOGUE SERA BIEN LÀ AVANT LA FIN DE L'ANNÉE. L'OCCASION POUR NOUS DE PRENDRE EN MAIN LA PREMIÈRE VERSION JOUABLE AVANT L'ARRIVÉE DE GT 5. REVUE DE DÉTAIL

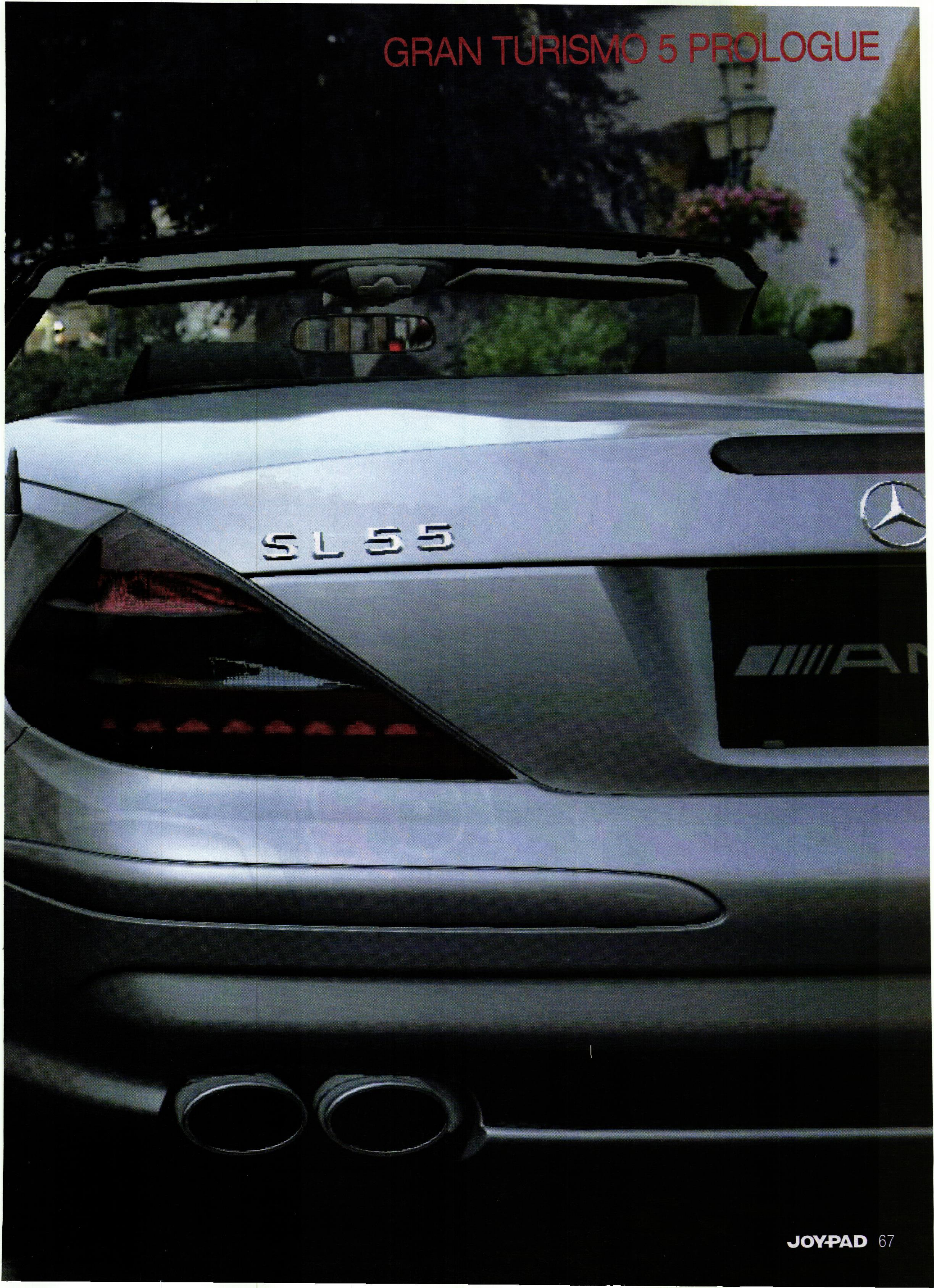
Il y a deux mois, nous nous trouvions chez Polyphony pour découvrir *Gran Turismo 5* en exclusivité. Aujourd'hui, c'est lors du PlayStation Premier – qui s'est déroulé courant juillet à Tokyo – que Kazunori Yamauchi a enfin révélé la dernière version du jeu de course le plus attendu sur PS3. *GT 5 Prologue* devrait sortir en novembre, mais il reste encore quelques détails sur lesquels Sony doit statuer pour fixer une date ferme et définitive. Mais pas d'inquiétude, le prochain *GT* sera dans les bacs avant Noël !

C'est finalement la mention « Prologue » qui a été retenue pour ce premier volet. Deux versions seront disponibles : la classique « boîte » (qui accusera quelques semaines de retard en raison des délais de conditionnement) ou le téléchargement sur le PSN. Au programme : entre 80 et 100 voitures et 4 à 6 circuits en day one. Les pistes choisies seront toutes de vrais circuits (à l'exception d'un tracé en ville, certainement Londres). Cependant, même si rien n'est confirmé à ce jour, nous sommes à peu près certains de retrouver le Nürburgring, Suzuka et Le Mans. De plus, chaque mois, le PSN proposera de nouveaux véhicules et tracés. Toujours pas de confirmation du prix, mais il n'est pas exclu que tout le contenu téléchargeable soit gratuit... À suivre.

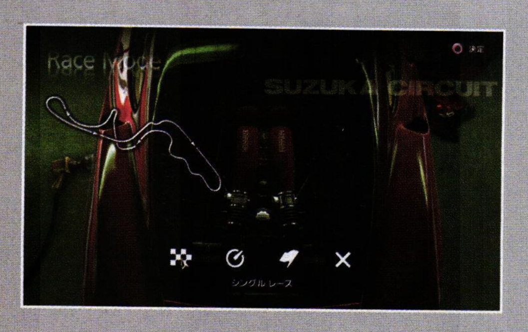
OUVERT SUR LE MONDE

L'interface n'est pas encore finalisée, mais les grandes lignes sont bel et bien là. Vous aurez la possibilité, via la carte du monde, de choisir vos adversaires. En offline, *GT* offrira des parties à 16, et à 12 pour le online. Donc deux fois plus de concurrents que dans *GT 4 !* Toujours côté online, une fois votre profil complété, il sera




SL 55
AMG

■ En vue arrière, vous pouvez admirer le V8 de la F430 qui bouge à chaque accélération.



automatiquement updaté avec votre garage et vos résultats. *Prologue* ne sera pas seulement un jeu, mais une véritable interface automobile. En effet, vous pourrez suivre en temps réel les résultats des différentes courses à travers le monde. Une fonction TV mettra à votre disposition les épreuves de divers championnats. Actuellement, il est possible de confirmer le WTCC et le Super GT, mais aussi des épreuves de drift. Dans cette version, vous pourrez en effet drifter sur l'ensemble des tracés proposés. Pas encore de précision sur le drift online. Toutefois, Kazunori Yamauchi souhaite développer cette « discipline ». Enfin, l'interface propose un accès direct à Home ainsi que l'album photo.

EN PISTE !

Nous avons pu faire un tour dans les paramètres de pilotage pour constater la présence de deux types de conduite : un mode professionnel et un mode normal (similaire à *GT 4*). Pour le moment, nous n'avons pas noté de réelles différences

La révolution de *GT 5 Prologue*, c'est la position de pilotage en caméra embarquée. Lorsque l'on observe le niveau de détail, on comprend mieux pourquoi il a fallu six mois pour modéliser chaque voiture.

entre les deux, mais sachez que l'équipe travaille sur cette partie pour proposer deux types de feeling bien distincts. Une fois les paramètres enregistrés, place au pilotage ! Avant même que la voiture ne roule, c'est déjà la grosse claque. Car visuellement, *GT* dépasse de très loin ce qui se fait aujourd'hui sur consoles dans le domaine de la course auto. C'est ensuite dans l'habitacle de la voiture que tout se passe. Là encore, le niveau de détail est tel, que l'on comprend pourquoi il a fallu en moyenne six mois pour modéliser chaque véhicule. Les effets de lumière sont eux aussi très poussés : les rayons du soleil tournent dans l'habitacle à chaque changement de cap en temps réel.

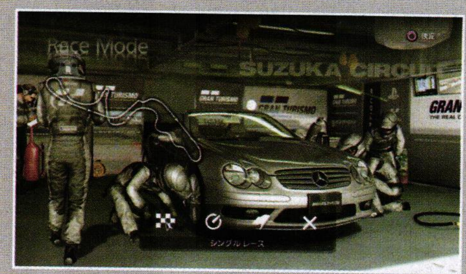
Au volant de la F430, la vue arrière vous permet d'admirer le moteur qui vibre à chaque accélération. Côté ambiance et rendu général, *Gran Turismo* version new gen place la barre très haut. Une fois lancé dans la meute, là encore, il impose de nouvelles règles. En effet, vos adversaires ne pilotent pas de façon anarchique. Ils changent de trajectoire, ferment les portes et ne jouent pas

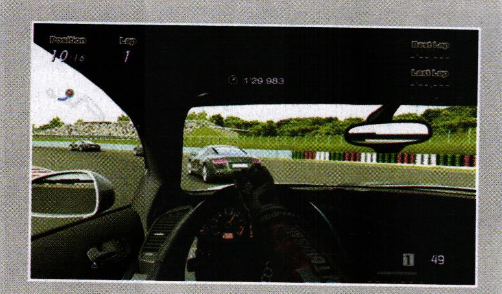


VOICI LA LISTE DES VÉHICULES QUE NOUS AVONS PU ESSAYER SUR GT 5 PROLOGUE

- Audi R8
- Ferrari F430
- Viper GTS
- VW Golf GTI
- Nissan 350Z (GT500)
- Skyline GT-R Proto
- Suzuki Swift Sport
- Audi R8
- Lancia Delta Intégrale
- Ford Mustang GT 2007
- BMW Z4
- Audi TT
- Renault Clio V6
- TVR Tuscan
- Lotus Elise
- Mercedes SL 55 AMG
- Skyline GT-R V-Spec 97

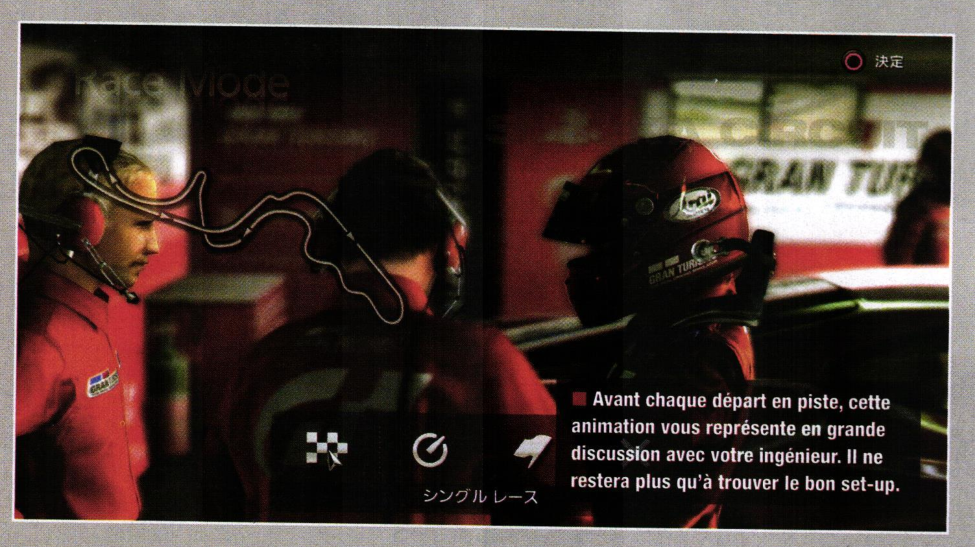






à la « poussette » lors d'un freinage anticipé. Toutefois, la vraie déception concerne les dégâts. En effet, Kazunori Yamauchi nous confirmait, au mois de mai, la présence de déformations sur les voitures, mais pour le moment, toujours rien en vue. Cela dit, nous ne désespérons pas, car ce dernier souhaitait des déformations sur les voitures de course uniquement, d'autant que celles-ci se montrent très réalistes. Nous sommes donc en droit d'attendre cette véritable « petite » révolution pour *GT 5*. Dans le cas contraire, la déception serait de mise.

Quoi qu'il en soit, *GT 5 Prologue* s'annonce grandiose de par sa finesse graphique, et aussi et surtout par son ambition en online. Allez, plus que quelques mois de patience avant d'en découdre sur la piste !



Avant chaque départ en piste, cette animation vous représente en grande discussion avec votre ingénieur. Il ne restera plus qu'à trouver le bon set-up.



LA CARTE DU MONDE

En haut de l'interface, vous aurez accès à la carte du monde. Celle-ci vous indiquera les différents « amis » se trouvant sur le PlayStation Network. Les points rouges clignotent lorsqu'ils sont en ligne. De plus, vous voyez ici le temps qu'il fait à Brands Hach en temps réel !

RACE

C'est ici que vous lancerez les courses. Le type d'épreuve, le choix du circuit et les différents modes de jeu seront regroupés sous cette appellation.

GARAGE

Comme dans chaque jeu de course, c'est ici que vous entreposerez vos belles mécaniques. Bien entendu, vous pourrez les classer selon la puissance, l'origine, la marque, etc.

GT TV

La vraie grande nouveauté de *GT 5 Prologue* est là. En effet, via GT TV vous aurez accès à différents contenus : missions automobiles, résultats des courses en direct… Bref, une véritable ouverture sur le monde de la compétition automobile.

PROFILE

Tous vos résultats, ainsi que vos véhicules, votre nom, etc., seront regroupés dans la partie « profile ». Objectif avoué : trouver des adversaires de votre niveau sur le PSN !

HOME

Un accès direct à Home sera présent.

ALBUM

L'ensemble de vos prises de vue est ici. Vous aurez ensuite la possibilité de les diffuser via le PSN.

Hironobu Sakaguchi

CRÉATEUR DU PREMIER FINAL FANTASY, HIRONOBU SAKAGUCHI REVIENT SUR SA CARRIÈRE, SES ÉCHECS ET SES ESPOIRS POUR MISTWALKER, SON STUDIO DE DÉVELOPPEMENT INDÉPENDANT



Quel a été votre tout premier contact avec les jeux vidéo ?
J'ai tout appris (langage système, etc.) en autodidacte sur Apple II. En troisième année d'université, j'ai commencé à travailler sur Squaresoft, sur la création de l'entreprise même avec Masafumi Miyamoto. Ce n'était qu'un job sans grande importance au début. Et puis, je suis devenu directeur du planning et du développement. Là, j'ai eu l'opportunité de développer quelques jeux. Aucun n'a vraiment marché. À l'époque, j'ai même failli quitter Squaresoft et l'industrie du jeu vidéo, pensant que je n'étais pas fait pour ça. Heureusement, *Final Fantasy* et Squaresoft ont sauvé ma carrière.

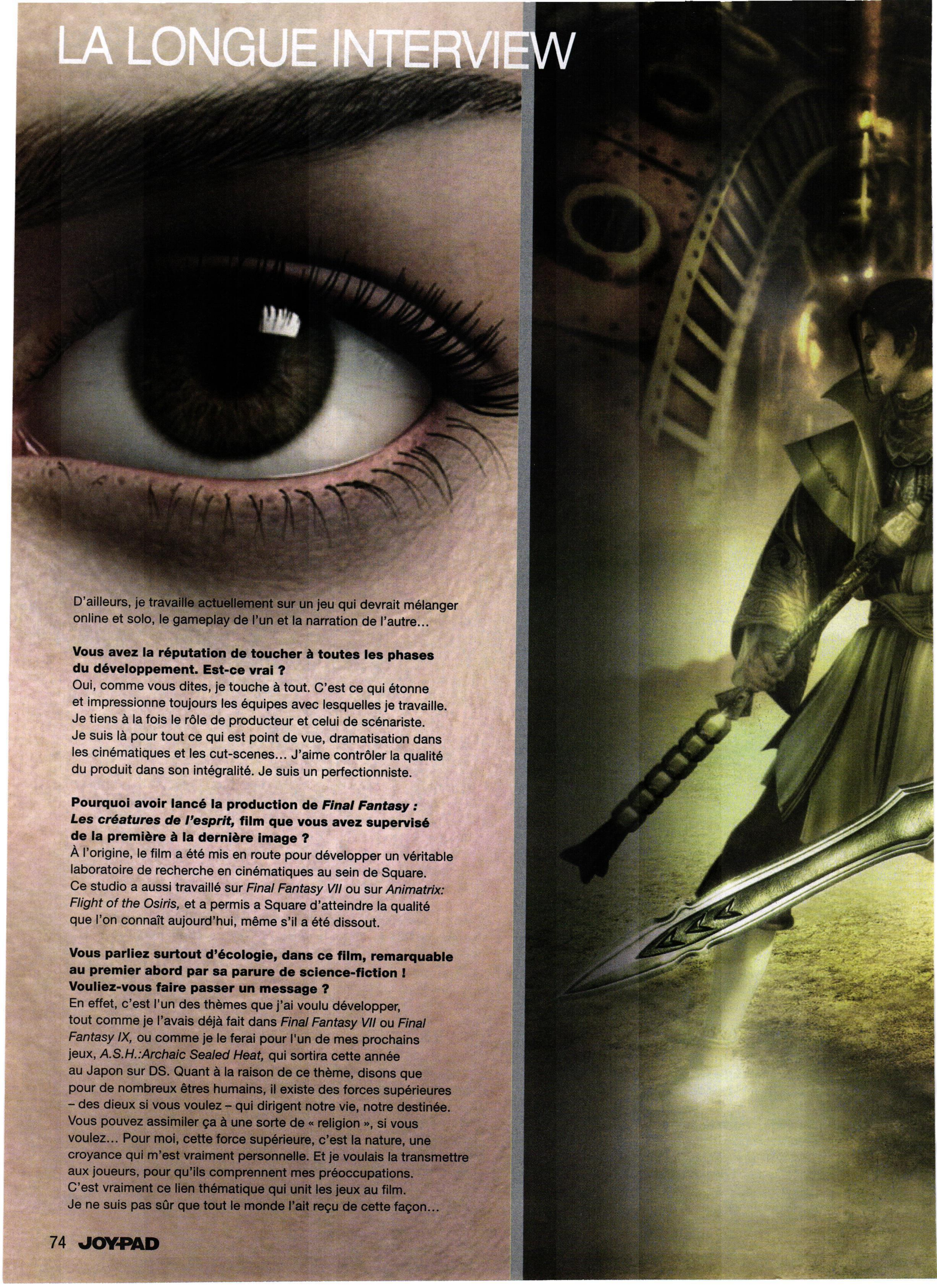
Pouvez-vous nous parler du développement de *Final Fantasy* ?
Normalement, le développement d'un jeu comme le premier *Final Fantasy* nécessitait le travail d'une vingtaine de personnes. Or nous n'étions que quatre ou cinq, au tout début de l'aventure. Les gens n'aimaient pas ma direction, la trouvaient trop stricte et, par conséquent, n'avaient pas envie de travailler avec moi. Et puis, peu à peu, alors que le projet prenait de l'ampleur, de plus en plus d'employés se sont joints à l'équipe.

Pourquoi avoir choisi le genre RPG pour ce jeu ?
J'ai toujours apprécié le genre, et à l'époque j'étais fan de *Wizardry II: The Knights of Diamonds* sur Apple II et de son système de jeu. Je voulais en faire une version pour console. Et puis, avec le succès de *Dragon Quest* chez Enix l'année précédente, le choix était évident.

Pourquoi ce nom ? Pour sa relation à tous les genres fantasy ?
Non, la raison est plus simple : si *Final Fantasy* n'avait pas marché, ce premier essai aurait aussi été le dernier, pour Squaresoft et pour moi [rires]. C'est uniquement pour cette raison. À l'origine, on pensait d'ailleurs appeler le jeu *Fighting Fantasy* pour l'importance accordée aux combats. *Final Fantasy* était notre seconde possibilité… Je pense que nous avons eu raison d'opter pour ce choix !

Au fil des épisodes, il y a de plus en plus d'éléments de science-fiction, dans la série. Est-ce un choix délibéré ?
Dès le début, l'univers de *Final Fantasy* était bizarre, étrange, loin des stéréotypes fantasy habituels. Influencé par de nombreuses sources, je cherche à me donner à 120 %, à imposer mon imaginaire au jeu, au gameplay. Je me suis impliqué dans chacun des jeux, aidé par des équipes à chaque fois différentes, qui ont chacune donné leur vision de mon imaginaire. C'est une des forces de la série…

Vous avez développé de nombreux classiques du RPG japonais. Avez-vous touché aux RPG occidentaux ?
Je joue beaucoup. À toutes sortes de jeux. J'ai beaucoup aimé *Everquest*, même si c'est une expérience online, forcément différente de ce que l'on peut attendre d'un jeu en solo. Je vois bien les différences et je les apprécie, je les comprends et les assimile. Mais, en même temps, je trouve que les derniers systèmes de jeu MMORPG que j'ai essayés n'étaient pas au point, pas assez fins en fait. Néanmoins, cette démarche est très intéressante.



D'ailleurs, je travaille actuellement sur un jeu qui devrait mélanger online et solo, le gameplay de l'un et la narration de l'autre...

Vous avez la réputation de toucher à toutes les phases du développement. Est-ce vrai ?
Oui, comme vous dites, je touche à tout. C'est ce qui étonne et impressionne toujours les équipes avec lesquelles je travaille. Je tiens à la fois le rôle de producteur et celui de scénariste. Je suis là pour tout ce qui est point de vue, dramatisation dans les cinématiques et les cut-scenes... J'aime contrôler la qualité du produit dans son intégralité. Je suis un perfectionniste.

Pourquoi avoir lancé la production de *Final Fantasy : Les créatures de l'esprit*, film que vous avez supervisé de la première à la dernière image ?
À l'origine, le film a été mis en route pour développer un véritable laboratoire de recherche en cinématiques au sein de Square. Ce studio a aussi travaillé sur *Final Fantasy VII* ou sur *Animatrix: Flight of the Osiris,* et a permis a Square d'atteindre la qualité que l'on connaît aujourd'hui, même s'il a été dissout.

Vous parliez surtout d'écologie, dans ce film, remarquable au premier abord par sa parure de science-fiction ! Vouliez-vous faire passer un message ?
En effet, c'est l'un des thèmes que j'ai voulu développer, tout comme je l'avais déjà fait dans *Final Fantasy VII* ou *Final Fantasy IX,* ou comme je le ferai pour l'un de mes prochains jeux, *A.S.H.:Archaic Sealed Heat,* qui sortira cette année au Japon sur DS. Quant à la raison de ce thème, disons que pour de nombreux êtres humains, il existe des forces supérieures – des dieux si vous voulez – qui dirigent notre vie, notre destinée. Vous pouvez assimiler ça à une sorte de « religion », si vous voulez... Pour moi, cette force supérieure, c'est la nature, une croyance qui m'est vraiment personnelle. Et je voulais la transmettre aux joueurs, pour qu'ils comprennent mes préoccupations. C'est vraiment ce lien thématique qui unit les jeux au film. Je ne suis pas sûr que tout le monde l'ait reçu de cette façon...

« AU TOUT DÉBUT DE L'AVENTURE FINAL FANTASY, LES GENS N'AIMAIENT PAS MA DIRECTION, ILS LA TROUVAIENT TROP STRICTE ET, PAR CONSÉQUENT, **N'AVAIENT PAS ENVIE DE TRAVAILLER AVEC MOI !**

UN C.V. D'ENFER

1983

Étudiant, Hironobu Sakaguchi crée, avec Masafumi Miyamoto, le studio Squaresoft au sein de la Denyusha Electric Company. Il abandonne rapidement ses études.

1987

Sortie de *Final Fantasy* sur Nintendo Entertainment System. Le jeu est un hit immédiat et remet à flot l'entreprise qui perdait de l'argent.

2001

Sortie de *Final Fantasy : Les créatures de l'esprit*, film ambitieux, incompris et cher, dont les pertes sont estimées à près de 120 millions de dollars.

2003

Sakaguchi quitte Squaresoft, en difficulté financière après l'échec du long métrage. Square se rapproche alors de son son grand rival, Enix.

2004

Après avoir été créé en 2001, MistWalker se met vraiment en route, rapidement soutenu par Microsoft. Le papa de *FF* sur Xbox 360 ? Et pourquoi pas ?



■ Final Fantasy (NES)



■ Lost Odyssey (Xbox 360)

LES FUTURS PROJETS

L'AVENIR DU STUDIO DE SAKAGUCHI S'ANNONCE BIEN REMPLI

Alors que *Blue Dragon* déboule en ce moment dans les rayonnages, MistWalker prépare d'autres jeux pour les diverses consoles présentes sur le marché. Et *Lost Odyssey* ne manquera pas d'attirer le regard par son esthétique sombre et inhabituelle pour un RPG japonais, ainsi que par l'utilisation de l'Unreal Engine 3 créé par Epic Games. Parmi les prochains projets de Hironobu Sakaguchi : *ASH: Archaic Sealed Heat*, un tactical RPG sur DS, et *Cry On*, un action RPG sur Xbox 360 pour lequel le producteur promet que les joueurs se mettront à pleurer toutes les quinze minutes. De futurs projets qui, si l'on en croit Hironobu Sakaguchi, seraient accompagnés d'un MMORPG au titre inconnu, même si la rumeur d'un *Blue Dragon 2* online est pour le moins persistante.



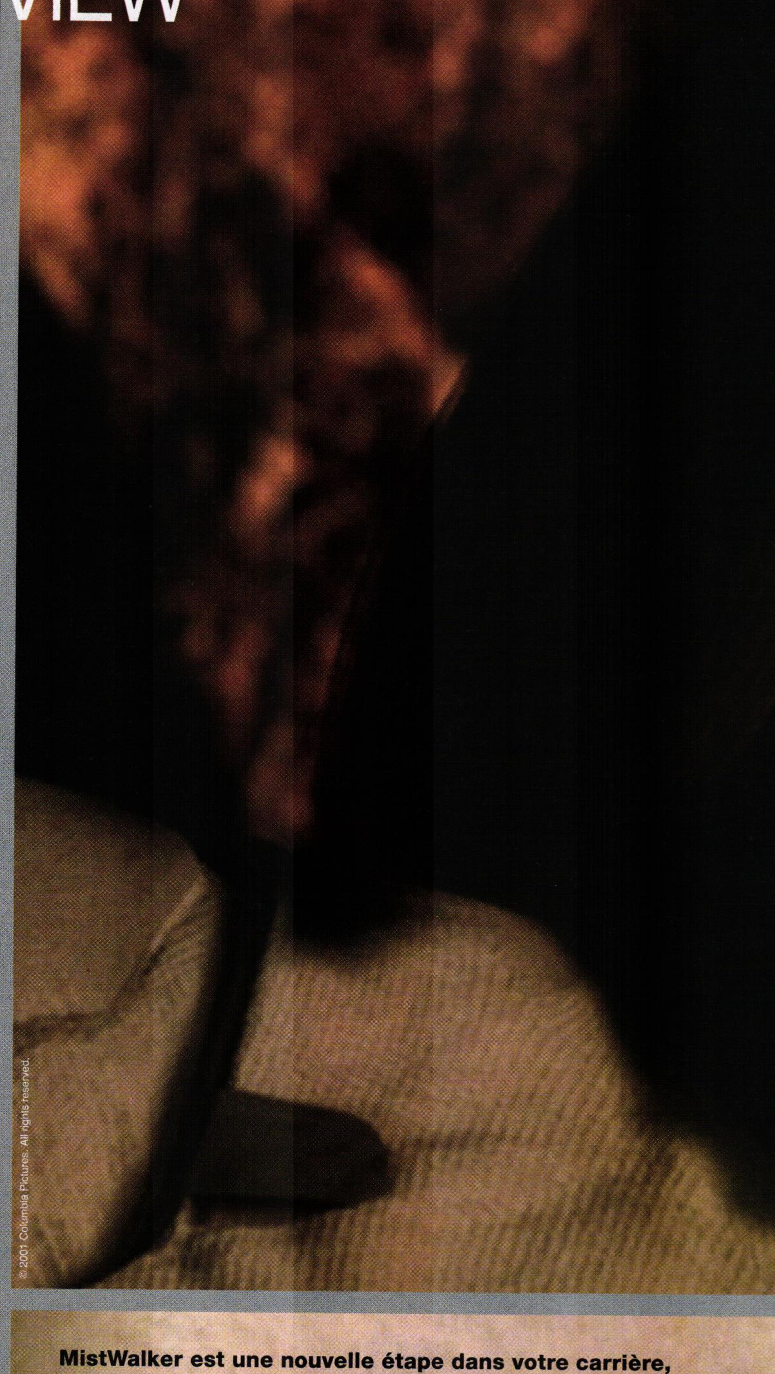
■ Cry on (Xbox 360)



■ Blue Dragon (Xbox 360)

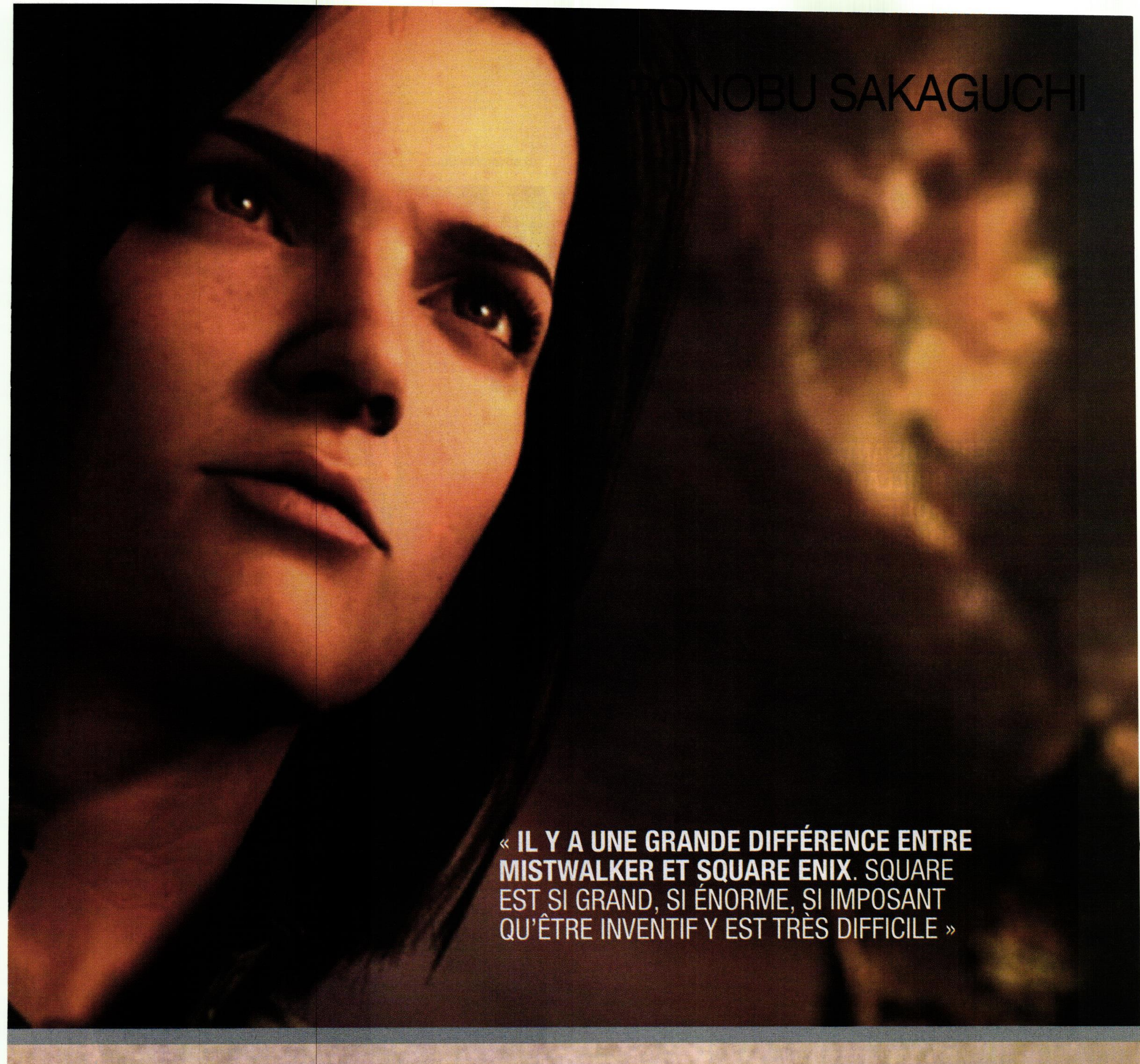


■ Lost Odyssey (Xbox 360)



MistWalker est une nouvelle étape dans votre carrière, dans votre vie. Pourquoi avez-vous créé ce studio ? Comment y travaillez-vous ?

Il y a une grande différence pour moi entre MistWalker et Square Enix. Square est si grand, si énorme, si imposant qu'être réellement inventif y est très difficile (NDLR : voir les déboires de Yasumi Matsuno, créateur génial de *Vagrant Story* ou *Final Fantasy XII*, muselé par Square Enix). Au sein de MistWalker, une équipe beaucoup plus petite, je suis beaucoup plus créatif : on peut débattre des idées, expérimenter des concepts, des personnages, passer du temps sur chaque élément de gameplay, voire arrêter la production d'un produit si l'on considère que nous n'avons pas atteint les standards de qualité que nous visions. Alors, oui, je me sens vraiment heureux, libre chez MistWalker. Et puis, je voulais changer la donne. Vous savez, au Japon, le marché n'est dirigé que par de grosses entreprises, de grosses structures composées de nombreuses équipes où personne ne communique. Avec MistWalker, je veux changer cette suprématie, transformer les méthodes de travail. En fait, je veux faire comme James Cameron à Hollywood (*Terminator, The Abyss*). Qu'il travaille sur un projet monstrueux ou sur un film requérant moins de personnel, il est toujours entouré de cette petite équipe de cinq à six personnes qui l'épaulent.



« IL Y A UNE GRANDE DIFFÉRENCE ENTRE MISTWALKER ET SQUARE ENIX. SQUARE EST SI GRAND, SI ÉNORME, SI IMPOSANT QU'ÊTRE INVENTIF Y EST TRÈS DIFFICILE »

Évidemment, il recrute plus de techniciens pour les besoins du tournage, mais toujours les mêmes. C'est ce genre de fonctionnement que je veux instaurer dans le développement de jeux au Japon : m'entourer de gens de confiance.

Ce n'est pas la première fois que l'univers d'Akira Toriyama est adapté en jeu vidéo. Pourquoi avoir fait appel à lui pour *Blue Dragon,* alors que la new gen permet plus de détails et de finesse que son trait anguleux?
Avec la haute définition, il est maintenant possible de rendre justice au dessin si particulier de Toriyama. Et donner corps à son univers, lui rendre hommage, c'est ce que je veux faire depuis des années. Pour l'anecdote, il y a un concours de figurines tous les ans au Japon, durant lequel il faut proposer un personnage créé avec des éléments provenant d'autres figurines. Toriyama a participé à ce concours en prenant un nom d'emprunt. Et il a gagné à l'unanimité. Je savais déjà que Toriyama san était talentueux en deux dimensions, mais cette victoire m'a prouvé que ses personnages pouvaient sans problème passer l'épreuve de la 3D. Je me suis alors dit qu'il fallait tenter l'expérience, donner une véritable épaisseur physique à son univers, jusqu'ici trop souvent limité à la 2D.

Votre prochain jeu, *Lost Odyssey,* est très différent de *Blue Dragon...*
Avec *Lost Odyssey,* on a voulu aborder différemment les graphismes, le scénario ou le système de jeu. On s'est donc focalisé sur les graphismes, *Lost Odyssey* se voulant beaucoup plus réaliste, plus sombre que *Blue Dragon*. On y incarne Kaim, un personnage condamné à vivre mille ans. Oui, condamné, car en fait son corps devient de plus en plus sec, raide et rigide. Il souffre dans son corps et dans son âme. Car à l'intérieur, Kaim reste un homme avec ses désirs, ses peurs. Il y a une véritable dualité entre sa quasi-immortalité, sa quasi-divinité et ses souffrances de simple humain. Une dualité que nous allons développer dans le jeu pour que le joueur comprenne la nostalgie de Kaim, perdu entre son impossibilité à mourir et ses amours, ses amis qui, eux, trépassent les uns après les autres.

Quel est le meilleur souvenir de votre carrière ?
Est-ce que ça peut être quelque chose de vraiment personnel ? Oui ? Alors, je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais il y a cette naissance, à la fin de *Final Fantasy VI*. Et cette naissance, je la lie inconsciemment à celle de ma fille, venue au monde il y a peu. Je ne sais pas pourquoi...

Machines PS3, Xbox 360 / Éditeur Electronic Arts / Développeur EA Montréal / Sortie 15 novembre 2007

L'UNION FAIT LA FORCE !

LE BICEPS LUISANT, LES YEUX BRILLANT D'UNE LUEUR DE FOLIE DERRIÈRE LEUR MASQUE D'ACIER, LES DEUX BÊTES DE GUERRE D'ARMY OF TWO FONT PEUR. À TORT ! CES SALES GOSSES QUI ADORENT FAIRE LA GUERRE VONT DEVENIR VOS MEILLEURS POTES



C'est avec ce slogan sans concession (extrait de l'une des bandes-annonces) que l'on peut résumer *Army of Two,* un jeu d'action qui ne se cherche pas d'excuses moralisatrices : « Tant que vous ferez des guerres, nous ferons de l'argent. » Voyez plutôt : une ville du Moyen-Orient, des terroristes surarmés, des civils désespérés. Là où l'on s'attend à voir intervenir les GI's de l'Oncle Sam, arborant fièrement la bannière étoilée, ce sont deux énergumènes qui font irruption. Musculeux, équipés de lourdes cuirasses, le visage planqué derrière un masque pare-balles, ils s'amusent visiblement beaucoup ! Tout en tirant dans le tas, ils se vannent, rivalisent d'initiatives délirantes, se lancent dans un concours d'audace et de bourrinage. Bref, le champ de bataille est leur terrain de jeu. Leur nom ? Rios et Salem. Leur profession ? Soldats de fortune. Autrement dit, des mercenaires employés par l'une des nombreuses compagnies militaires privées qui prolifèrent aux quatre coins du monde. Leur cause n'est ni humanitaire, ni politique, ni patriotique. Elle se résume en quelques mots : le pognon, l'oseille, le blé. Vénaux et machos, amateurs de rock fort et de binouzes, en perpétuelle compétition, ils se shootent à l'adrénaline, et le réalisme



ARMY OF TWO

n'est certes pas le mot qui définit le mieux leurs aventures. Bref, ce sont de parfaits chiens de guerre. Et vous allez les incarner.

OBJECTIF = COOPÉRATION

Aussi étonnant que cela puisse paraître, l'équipe d'*Army of Two* n'est pas partie avec la volonté arrêtée de réaliser un jeu d'action. « Nous cherchions un concept basé sur la coopération », explique Chris Ferriera, le concepteur du gameplay. « Cela aurait pu être un jeu de sport, un RTS, un jeu d'aventure, n'importe quoi. Au fil de nos recherches, *Army of Two,* dans son principe actuel, s'est progressivement imposé à nous. » De quoi s'agit-il au juste ? Le titre se présente comme un cousin contemporain de *Gears of War.* On y dirige, en vue à la troisième personne, un combattant disposant de tout un panel de mouvements adaptés à la guérilla. Les objets du décor lui servent d'abri, il peut se plaquer contre eux pour tirer, parfois au jugé, ou pour lancer une grenade. Si le joueur se sent d'humeur audacieuse, il peut se lancer dans la bagarre en effectuant une glissade, en roulant sur le sol ou bien en prenant le temps de viser et d'épauler son arme, ce qui fait office de zoom. Le principe est connu et sans surprise, d'autant que la réalisation graphique elle-même, si elle tire efficacement parti des capacités de la 360 et de la PS3, n'est pas non plus à ranger au rayon des prouesses de programmation. De beaux éclairages, des rues fourmillant de détails et une abondance de particules projetées par les impacts autour de nous, voilà qui suffit à poser

LE CHAMP DE BATAILLE EST LEUR TERRAIN DE JEU. LEUR NOM ? RIOS ET SALEM. LEUR PROFESSION ? SOLDATS DE FORTUNE

l'ambiance d'*Army of Two.* Limitant la portée de son scénario et de son univers, le titre concentre tous ses efforts sur la coopération. Comme le dit Chris Ferriera, c'est sa raison d'être.

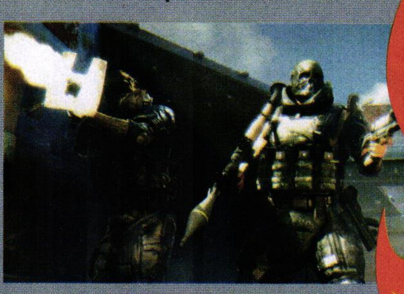
TANDEM OBLIGATOIRE

« En principe, il est impossible de remplir un objectif en jouant de manière individuelle : le travail d'équipe est indispensable », confirme Ferriera. Certaines missions reposeront, par nature, sur la complémentarité entre les deux partenaires. L'une d'entre elles, notamment, commence par une séance de parachutisme au-dessus de la base des terroristes. Le but de Rios et Salem ? Poser un pied à terre pour détruire l'infrastructure ennemie. Mais avant d'y parvenir, il faudra éviter les missiles et les tirs de barrage de l'arsenal antiaérien déployé contre eux. C'est là que le travail en tandem intervient : les comparses sont plaqués

FAUT QUE ÇA BRILLE !

Le « mercenariat », ça rapporte : en cours de mission, divers objectifs s'affichent à l'écran, accompagnés de la somme en dollars qu'ils vous rapporteront. Ce magot, vous pouvez l'investir dans votre équipement : masque en argent, armure complète et surtout flingues customisés aux canons surdimensionnés, aux lance-grenades surajoutés et à la texture chromée. De quoi augmenter plus rapidement votre niveau d'aggro ! Personnaliser son héros est aussi le meilleur moyen d'être reconnaissable lors des recherches de partenaires sur le Live.



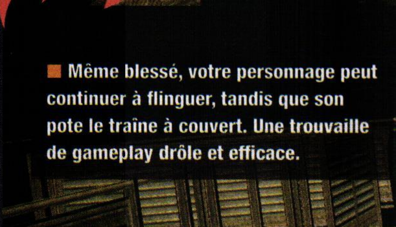


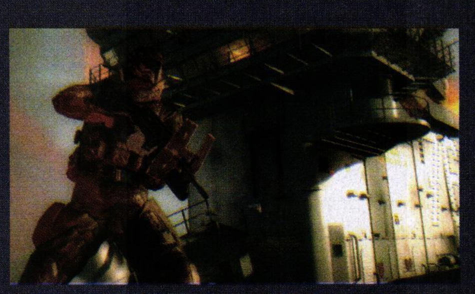
l'un contre l'autre, et le premier dirige le parachute, en esquivant les divers projectiles, tandis que le second, muni d'un fusil de précision, tire sur les points stratégiques. Une expérience identique lors des phases impliquant des véhicules, qu'il s'agisse de bateaux, d'autos blindées ou même de monte-charges transformés en tanks de fortune. Dans tous les cas, l'un des joueurs dirige l'engin, tandis que l'autre mitraille à tout-va. La gravité de la situation n'empêche d'ailleurs pas nos mercenaires de se comporter comme des adolescents et de se filer des baffes pour décider qui conduira ! Enfin, certaines actions exigées par le scénario ne seront réalisables qu'à deux : il faut tirer en même temps sur les deux parties d'un système de protection pour le détruire. Pour l'occasion, une fenêtre révèle le point de vue du partenaire, façon split-screen, pour que chaque joueur se cale sur l'autre.

UN COUP DE MAIN ?

La coopération ne se limitera pas aux épreuves imposées, loin de là. Car à chaque problème rencontré, le travail en équipe apportera une solution. Un nid de mitrailleuse vous empêche de pointer le nez hors de votre abri ? Plaquez-vous contre un mur, appelez votre comparse et faites-lui la courte échelle pour qu'il puisse jeter un œil furtif au-dessus du muret qui vous protège, l'escalader ou bien lâcher la purée. Il faut descendre à l'étage inférieur d'un immeuble ? Sortez une corde de votre attirail et aidez l'autre joueur à descendre en rappel le long de la façade. Les tirs adverses sont trop nourris, et il est impossible d'avancer ? C'est simple : faites sauter la porte d'une voiture hors de ses gonds, passez-la à votre bras comme un bouclier et accroupissez-vous, tandis que l'équipier, qui vous suit de près, tire au-dessus de votre épaule. Une version moderne de la phalange grecque, en quelque sorte. Vous êtes blessé et vous ne pouvez plus bouger ? Qu'à cela ne tienne, votre partenaire vient vous chercher et vous traîne par le col jusqu'à un endroit sûr. Vous devenez alors un étrange tank à deux têtes : le sauveteur flingue devant lui,

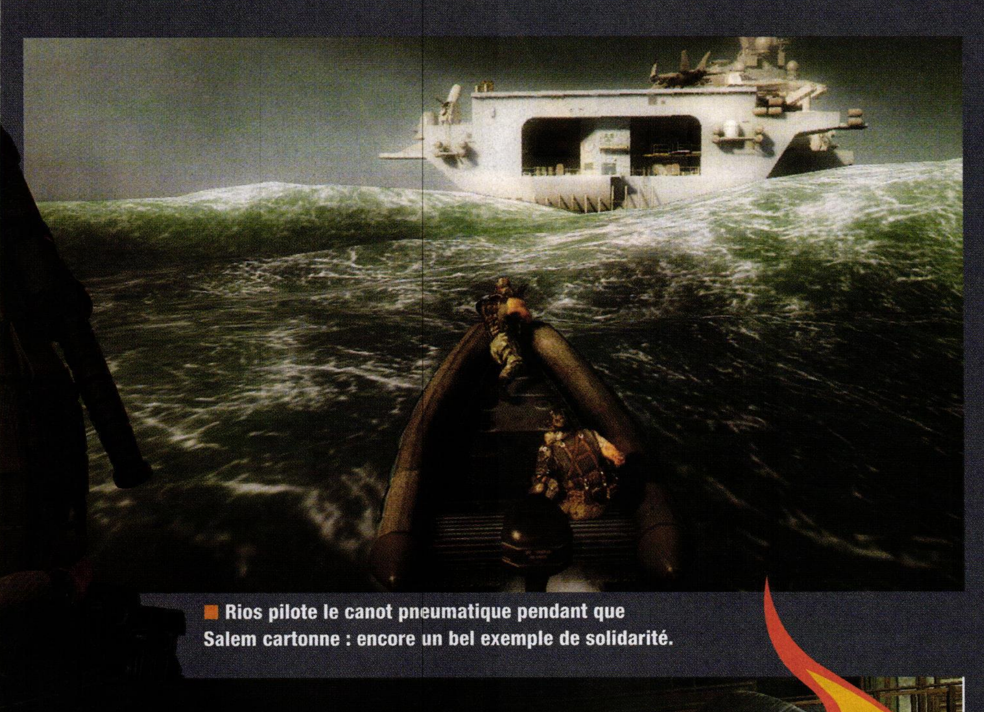
« NOUS CHERCHIONS **UN CONCEPT BASÉ SUR LA COOPÉRATION**. CELA AURAIT PU ÊTRE UN JEU DE SPORT, UN RTS, UN JEU D'AVENTURE, N'IMPORTE QUOI »


Même blessé, votre personnage peut continuer à flinguer, tandis que son pote le traîne à couvert. Une trouvaille de gameplay drôle et efficace.


Une posture triomphante sur fond de porte-avions en flammes : nos héros aiment prendre la pose !


En cas de coup dur, votre équipier vous récupère et vous emmène loin de l'enfer des combats.

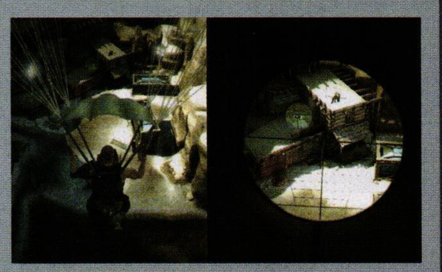
■ Après une déflagration comme celle-là, Rios risque d'avoir besoin d'un coup de main...

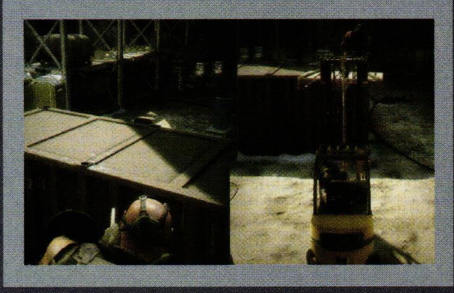


■ Rios pilote le canot pneumatique pendant que Salem cartonne : encore un bel exemple de solidarité.

COOPÉRER EN SOLO

L'intérêt d'*Army of Two* repose avant tout sur la coopération avec un joueur humain, via le réseau. Toutefois, il sera possible de jouer toute la campagne en solo, accompagné d'un comparse dirigé par une I.A. Dans ce cas de figure, vous serez promu supérieur hiérarchique et donnerez des ordres via un casque audio, comme dans *SOCOM: US Navy Seals* ou *Rainbow Six*. L'écran sera, par la force des choses, divisé pour permettre de suivre le parcours simultané de l'autre mercenaire. On espère que l'I.A. sera à la hauteur et qu'elle saura prendre des initiatives.

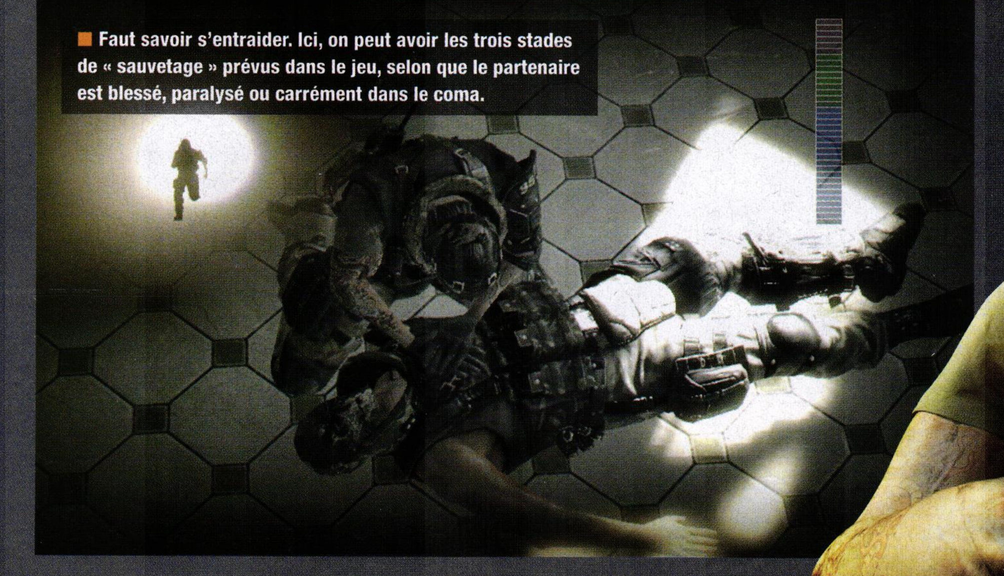




tandis que l'invalide peut encore se servir de ses bras et tirer en arrière. Enfin, si vous recevez la balle qui vous met hors-jeu, la mort n'est pas une fatalité : votre collègue, s'il peut se frayer un chemin jusqu'à vous, aura la possibilité de vous ranimer. C'est l'occasion d'un mini-jeu durant lequel l'action environnante s'arrête. Le médecin amateur doit alors marteler les touches du pad en rythme pour effectuer les soins nécessaires. Notez que, dans chaque cas où la coopération est réclamée par l'un des deux équipiers, l'autre est prévenu par un symbole qui clignote sur son radar.

ACCROS À L'AGGRO

Pour étoffer la coopération intrinsèque d'*Army of Two*, l'équipe d'EA Montréal a fait appel au principe de l'aggro, familier des joueurs de *MMO*, *World of Warcraft* en particulier. Il s'agit d'effectuer des actions dont le caractère spectaculaire ou l'importance des dégâts infligés focalisent sur nous l'attention de l'adversaire.


Faut savoir s'entraider. Ici, on peut avoir les trois stades de « sauvetage » prévus dans le jeu, selon que le partenaire est blessé, paralysé ou carrément dans le coma.

En équipe, ce système a un avantage : le monstre ne se préoccupe plus que de celui qui comptabilise le plus d'aggro, négligeant les autres joueurs qui peuvent en profiter pour le massacrer. Appliqué à *Army of Two*, l'aggro trouve une autre utilisation tactique. Si Rios défouraille à tout-va à l'aide de son uzi chromé en faisant exploser des bidons d'essence, les terroristes en oublient Salem. Résultat, tandis que Rios multiplie les dégâts, Salem devient littéralement invisible. Il peut s'approcher de l'adversaire et lui briser les reins à mains nues. Si les deux partenaires rivalisent en efficacité (jauge en haut : le niveau d'aggro s'équilibre autour d'une moyenne), ils peuvent alors se coller dos à dos et dégommer lesaffreux en « bullet time » ! Fun et destructeur, *Army of Two* se distingue de la concurrence par l'importance accordée à l'action en binôme, le reste du jeu faisant preuve d'un relatif conformisme. Décors classiques, ennemis à l'I.A. perfectible, progression dirigiste et épreuves imposées (mitrailleuse déclenchant l'arrivée des ennemis…). Décidés à conquérir le marché en expansion des titres coopératifs, EA Montréal a mis le paquet. Lustrez vos masques, la bataille est imminente !

FUN ET DESTRUCTEUR, ARMY OF TWO SE DISTINGUE DE LA CONCURRENCE PAR L'IMPORTANCE QU'IL ACCORDE À L'ACTION EN BINÔME


Le jeu offre une réalisation efficace, avec une mise en scène digne d'une superproduction.


Prenez une porte de voiture et deux malabars, et vous obtenez un tank humain improvisé.


Le close-combat façon Rios se révèle bien pratique pour économiser les munitions.


Un tir au jugé qui doit autant à *Kill.Switch* qu'à *Gears of War*, références évidentes d'*Army of Two*.

UN SOURIRE DERRIÈRE LE MASQUE

Avec deux gros bourrins comme Rios et Salem, le jeu ne se prend pas trop au sérieux. La preuve avec cette commande qui permet de gifler son partenaire s'il a fait une grosse gaffe, ou au contraire de se lancer dans un rock endiablé en jouant de sa mitraillette comme d'une guitare pour fêter un exploit guerrier. Autre preuve d'autodérision : les bandes-annonces d'*Army of Two*, qui tournent en ridicule les spots militaires américains et qui dépeignent des cours théoriques de technique de combat où nos héros s'endorment après une nuit trop arrosée…



ABONNEZ-VOUS À JOYPAD

Joypad (1 an /11 n°)	71,50 €*
Le jeu **CALL OF DUTY 3** (version PlayStation® 2)	69,99 €**
Total	~~141,49 €~~



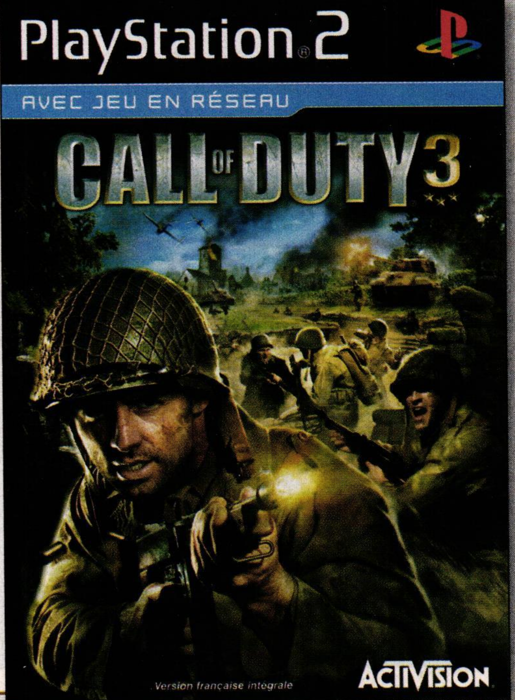
POUR VOUS

78€

SEULEMENT

soit près de **45%** de réduction

+



** Photo et jaquette de jeu non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles.

LE DERNIER GRAND JEU DE LA PS2

Dans la peau d'un soldat allié, replongez dans l'horreur de la Seconde Guerre Mondiale et revivez la campagne du débarquement de Normandie jusqu'à la libération de Paris. Combats au corps à corps, environnements destructibles, mode multi complet et récit d'une rare intensité !

ACTIVISION.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Future MEDIA WITH PASSION

P177

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYPAD - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYPAD** pour **1 AN (11 N^{os})** **+ le jeu CALL OF DUTY 3** (version PlayStation® 2) pour **78 €** au lieu de **141,49 €***.

Je joins mon règlement à l'ordre de **FUTURE FRANCE** par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ CB n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M. Nom* : ....
Prénom* : ....
Société : ....
Adresse* : ....
Code Postal* : ______ Ville* : ....
Adresse e-mail* : ....
Téléphone fixe* : ....
Téléphone portable* : ....
Date de Naissance* : __ __ ____
* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

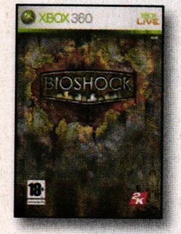
❑ **OUI,** je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et des ses partenaires.

*Chaque numéro de JOYPAD est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Vous pouvez acquérir le jeu "**CALL of DUTY 3**" (version PlayStation® 2) au prix de 69,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. ** Photos non contractuelles, dans la limite des stocks disponibles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

La nouvelle formule de Joypad laisse une large place aux actualités et aux dossiers. Aussi, pour les tests, nous avons décidé de ne pas être exhaustifs pour vous proposer tous les mois une sélection des jeux les plus intéressants et/ou les plus attendus. Un écrémage qui ne retient donc que l'essentiel pour aller droit au but !

JOYPAD **SANS MULTIJOUEUR**
Comme annoncé il y a quelques mois, *Bioshock* est une expérience uniquement solitaire. Un choix étonnant, mais tout à fait logique pour un titre où l'immersion est reine.

Les Protecteurs sont de diverses sortes, chacun ayant ses stratégies ou sa façon de combattre.



Genre FPS/aventure
Testé sur Xbox 360
Dispo sur PC
Éditeur Take 2
Développeur Irrational Games
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 65 €
Sortie 31 août 2007

BIOSHOCK

PLONGÉE EN APNÉE DANS L'UN DES JEUX LES PLUS ORIGINAUX DE CES DIX DERNIÈRES ANNÉES

LE PITCH

Seul rescapé d'un accident d'avion, le héros, anonyme, atteint une cité sous-marine, nommée Rapture et créée par Andrew Ryan, un idéaliste individualiste. Mais en 1959, après des expériences génétiques, la ville est en proie à la guerre civile. Que fera notre avatar ?

Doux rêveurs, élevés aux comics et au cinéma d'exploitation, les développeurs d'Irrational Games n'avaient que peu fait parler d'eux depuis quelques années. Juste le temps d'imaginer un FPS/tactique à l'intelligence artificielle très efficace (*SWAT 4*) et les aventures comico-tactiques d'une escouade de superhéros des années 40 (*Freedom Force*).

Mais comme Ken Levine, tête pensante d'Irrational, nous le confiait l'année dernière, il y a toujours eu cette envie, ce désir impatient de revenir au titre fondateur du studio : *System Shock 2*. Survival à la première personne avant l'heure, le jeu multipliait les idées, jugulait ses faibles moyens financiers par l'ingéniosité de son gameplay. Une petite bombe, succès critique, qui n'eut pas de suite directe, faute d'une licence étouffée par son éditeur.

Suite spirituelle adaptée aux préoccupations actuelles (eugénisme, expérimentations génétiques, chirurgie esthétique, clonage) *Bioshock* en reprend les grandes lignes, les concepts fondamentaux et le gameplay pour les approfondir encore. Et les rendre plus abordables au commun des mortels...

UNE AMBIANCE PRENANTE

Plus qu'un simple prétexte à de multiples gunfights, le scénario de *Bioshock* pose un univers complexe, mais plausible, où esthétique, bande-son et narration vont de pair. Dès les premières secondes, dès cet atterrissage forcé dans l'océan, la bombe imaginée par Levine met tous les moyens à sa disposition pour plonger le joueur, l'immerger vingt mille lieues sous les mers : mise en scène, personnages au passé trouble, architecture.

Monument d'art déco, Rapture, la cité sous-marine, poisse, suinte, exsude la vapeur, le sang et l'eau salée par tous ses conduits et couloirs. Jamais aucun décor de FPS n'avait aussi bien évoqué la déliquescence, la fin d'une civilisation, reflet déformant et critique immédiate, instantanée de la nôtre. Et puis, toujours pour évoquer l'ambiance, il y a cette

À RETENIR

PETITES SŒURS
Sources de l'ADAM, elles se déplacent avec leur Protecteur. Sauvez-en trois et vous aurez une surprise : des plasmids, de l'argent et du matériel inédit.





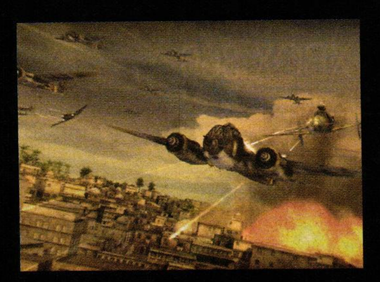
LES COFFRES
Ne laissez aucun coffre à l'abandon. Vous pourriez rater quelques occasions de récupérer des munitions et trousses de soin.



91

BLUE DRAGON

Old school ou pas, le RPG made in Mistwalker reste une bonne expérience.

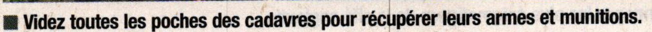


96

BLAZING ANGELS 2

Graphiquement réussi, ce volet mêle habilement simulation et arcade. Grisant.





■ Videz toutes les poches des cadavres pour récupérer leurs armes et munitions.



■ L'azote liquide est inutile contre les Protecteurs. Usez plutôt de balles perforantes.

musique, immersive, oscillant entre jazz manouche et violons stridents, chants de crooner et mélopées enfantines. Un véritable enfer pour les nerfs, sollicités plus que jamais. Excepté quelques fulgurances visuelles, de celles qui laissent coi par leur beauté ou leur grandiloquence, c'est donc la paupière nerveuse, les index vissés aux gâchettes que l'on évolue dans les quartiers de la cité. Parce que la menace est partout, toujours prête à jaillir d'un plafond ou d'un escalier. Carnaval ambulant, la faune bigarrée, scarifiée, masquée, peinturlurée pour le nouvel an de Rapture ajoute une touche finale à ce tableau apocalyptique. L'atmosphère, étouffante, claustrophobe, limite grand-guignolesque, intimide, prend aux tripes.

L'ATMOSPHÈRE, GLAUQUE, ÉTOUFFANTE, CLAUSTROPHOBE, LIMITE GRAND-GUIGNOLESQUE, INTIMIDE, **PREND AUX TRIPES**

Et les états d'âme des divers personnages rencontrés ou leurs journaux intimes, dans une version française d'excellente qualité, n'égaient pas vraiment le voyage…

PLUS QU'UN FPS

À l'instar de *System Shock 2*, *Bioshock* oblige le joueur à réfléchir sur la meilleure façon d'avancer : hacker la caméra ou un système de surveillance pour les retourner contre ses adversaires ? User d'un pouvoir ? Quel type de munitions charger ? Faire le bon choix au bon moment devient une nécessité pour ne pas vider inutilement son chargeur ou trépasser toutes les trente secondes.

Heureusement, pour ne pas gâcher le plaisir des moins habiles, Irrational a intelligemment placé des points de résurrection tout au long



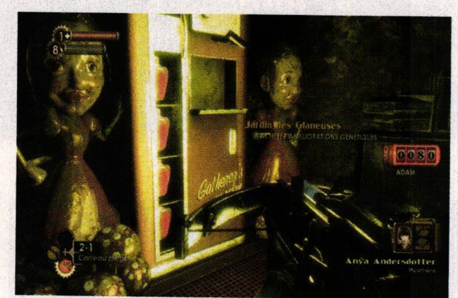
■ Choix moral de *Bioshock* : sauverez-vous les fillettes ou les « moissonnerez-vous » sauvagement ?



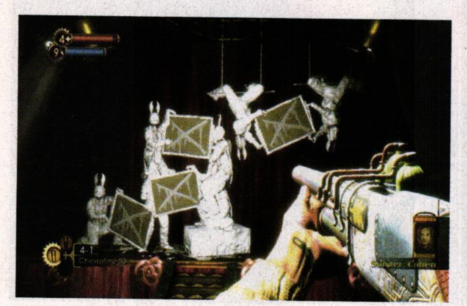
■ Le lance-flammes, une arme que l'on trouve vers le milieu du jeu et qui permet de griller ses ennemis.



■ Un véritable travail sur la représentation de l'eau.



■ Le jardin des glaneuses sert de boutique génétique. On y achète plasmids et évolutions.



■ Les travaux fous de Sander Cohen.



■ Sander Cohen, l'artiste, l'un des personnages les plus énigmatiques de la cité engloutie.

de la route. Il faut bien cela pour affronter l'I.A. du jeu, retorse, vicieuse, n'hésitant pas à arroser le joueur de grenades, à emprunter des voies détournées ou à se téléporter pour le prendre à revers, le frapper dans le dos.

Et surtout, les habitants de Rapture « respawnent » (ressuscitent) bien souvent lorsqu'on quitte une zone et qu'on y revient plus tard. Aucun quartier n'est sûr, même lorsqu'on l'a nettoyé de fond en comble. Les munitions viennent donc parfois à manquer, obligeant à user des pouvoirs (plasmids) que l'on débloque ou que l'on trouve au fur et à mesure. Difficile, l'avancée dans Rapture l'est encore plus si l'on hésite à affronter les Protecteurs (ou Big Daddy), ces scaphandriers géants qui accompagnent les Petites Sœurs dans tous leurs déplacements. Quasi indestructibles au début, ils ne posent plus aucun problème une fois quelques améliorations d'armes et pouvoirs obtenus.

Si les affrontements ne sont pas très rapides, ils n'en restent pas moins brutaux, lorsque deux à trois adversaires viennent à assaillir le joueur en même temps, lançant armes de jet, sorts et grenades à qui mieux mieux. Ce qui étonne, les premières heures écoulées et le pad reposé, c'est la prise en main, ergonomique, pensée pour être d'une fluidité sans égale. Une maniabilité qui se rapproche énormément de *Clive Barker's Undying* sur PC, avec une main gauche préposée aux pouvoirs et une main droite spécialisée dans les armes à feu. On arrive alors à enchaîner, d'une pichenette, télékinésie pour relancer une grenade à son adversaire



■ Le demi-cercle au-dessus des adversaires représente leur jauge de vie. Faites-y bien attention !

À RETENIR

PLASMIDS

Répartis en plusieurs catégories, ils débloquent de nouveaux pouvoirs. Mais encore faut-il que vous ayez assez d'ADAM pour les acheter à la boutique.





PIRATER

Mini-jeu, le piratage des coffres et des caméras reprend le gameplay de *Pipemania*, un titre sorti à l'époque sur Atari ST et Amiga 500.

et coups de pétoire, et à changer les munitions d'un doigté sur la croix de direction. Et puis on fouille les corps, on pirate les caméras d'un seul bouton, sans presque y penser, naturellement. Une conséquence directe de l'expérience d'Irrational sur *SWAT 4*.

UNE CERTAINE IDÉE DE LA LIBERTÉ

Dans *Bioshock*, la liberté n'est pas liée aux choix de lignes de dialogue préétablies, à des environnements ouverts ou à d'autres procédés vus et revus dans d'autres titres, mais aux possibilités offertes par les affrontements.

Chaque empoignade se déroule différemment selon que l'on préfère foncer dans le tas ou ruser. Et à moins d'être en mode facile, ce qui transforme le jeu en banal FPS, mieux vaut préférer la seconde solution, moins dangereuse. Il en va de même pour la récolte de l'ADAM, liée aux Petites Sœurs. En cueillant immédiatement la substance génétique, donc en tuant une fillette, on s'assure une montée en puissance plus rapide, instantanée, mais on se coupe d'autres possibilités. En revanche, à chaque fois qu'on en libère trois, on est récompensé par un petit cadeau contenant l'ADAM manquant, de l'argent et des plasmids inédits. De quoi faire réfléchir avant de passer à l'action et autoriser la possibilité de rejouer en changeant de stratégie. Nul doute d'ailleurs que deux visites à Rapture, à deux niveaux de difficulté différents, soient nécessaires pour tout voir, tout comprendre, notamment le twist final, aux relents de Shyamalan (*Sixième sens*).

GÉNIAL, MAIS IMPARFAIT

Et pourtant, malgré sa qualité et son ambiance, *Bioshock* est loin de la perfection. Plus que l'apparition tardive de certaines textures (sur de petits objets sans importance), c'est la linéarité de l'aventure qui étonne, surtout comparée aux dires de Ken Levine. D'autant plus que de longs chargements viennent s'intercaler entre certains niveaux, faisant cependant la part belle aux citations d'habitants de la cité et ne rompant donc pas l'immersion. Et puis, impossible de laisser vivre les Protecteurs, il faut impérativement récolter le maximum d'ADAM pour espérer avancer sereinement dans l'aventure. D'ailleurs, à la fin de chaque chapitre, le titre n'hésite pas à rappeler au joueur qu'il reste tant de Petites Sœurs à « moissonner » dans le niveau et que la suite du périple risque d'être difficile si l'on n'a pas récupéré cet ADAM-là.

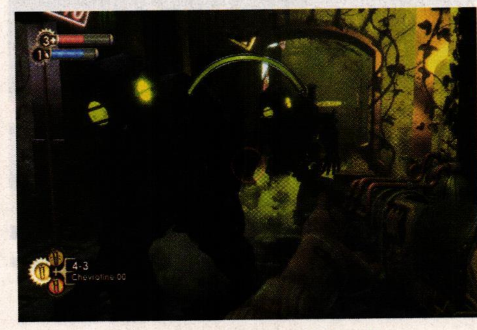
Bref, là où l'on imaginait une histoire qui évolue avec le joueur, il faudra se contenter d'amasser de l'ADAM et de dégoter un maximum de plasmids pour ne pas finir grillé par un autochtone seul, devenu bien plus coriace, la fin du jeu approchant. Et pourtant, impossible d'en vouloir aux développeurs, tant l'accent a été porté sur la constance du rythme. Impossible de s'ennuyer tant il y a à faire, à visiter, à voir et à jouer. Les annonces grandiloquentes de Ken Levine n'ont certes pas toutes été respectées, mais le plaisir est bien là, instantané, et ne lâche plus, une fois la première séquence écoulée. En deux mots : imparfait, mais grisant.



■ Des ennemis coriaces qui attaquent à plusieurs.



■ Incinérer ses ennemis : une tactique payante.


■ Deux Protecteurs en recherche de Petites Sœurs.



■ *Bioshock* ne lésine pas sur les effets gore.

NUL DOUTE D'AILLEURS QUE DEUX VISITES À RAPTURE SOIENT NÉCESSAIRES POUR TOUT COMPRENDRE, NOTAMMENT LE TWIST FINAL

VERDICT : 9/10

Violent, prenant et intelligent, Bioshock *s'impose comme le FPS le plus original sur la console de Microsoft. Une claque graphique et narrative.*

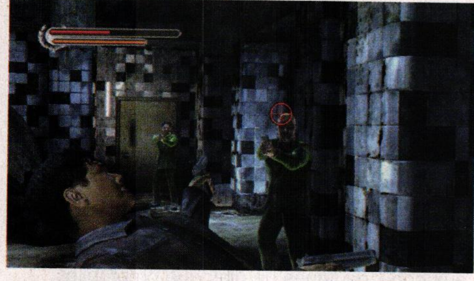

■ Le début de l'aventure et son apnée immersive. Savourez !



■ Le pouvoir Nuée d'insectes occupe l'attention des ennemis.



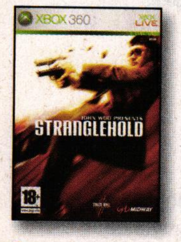
■ Envolée de colombes pendant que Tequila nettoie le tableau : le style John Woo à l'état pur.



■ Les séquences de mexican stand-off vous demandent une bonne dose de précision et de réflexes.



■ Même en costard, Tequila n'est jamais à l'abri.



Genre Action
Testé sur Xbox 360
Disponible sur PlayStation 3 et PC
Éditeur Midway Games
Développeur Midway Studios
Nombre de joueurs 1-8
Online Oui
Prix env. 70 €
Sortie 7 septembre 2007

STRANGLEHOLD

LES FANS DE FILMS D'ACTION HONGKONGAIS VONT ÊTRE BIEN SERVIS AVEC CE TITRE AU CARACTÈRE ULTRA DÉFOULANT

Max Payne a énormément puisé dans l'univers du réalisateur John Woo. Ses gunfights, ses acrobaties et ses ralentis à foison, baptisés « bullet time », pour enjoliver le tout : un hommage flagrant au maître du cinéma d'action. Comme un juste retour des choses, *Stranglehold*, premier pas du cinéaste dans le monde magique des jeux vidéo, ne se gêne pas pour proposer la même formule que le hit de Remedy Entertainment. Avec évidemment des différences de taille. L'implication de Woo, cela va de soi, mais aussi celle de son acteur fétiche, le toujours très classe Chow Yun-Fat, conférant à ce titre la touche asiatique absente de *Max Payne*, qui avait préféré se tourner vers une ambiance film noir.

Reprenant le rôle de Tequila, personnage principal ô combien charismatique du film *À toute épreuve*, l'acteur nous fait l'immense joie de pouvoir diriger son avatar numérique, de lui faire nettoyer chaque lieu qu'il traverse de fond en comble les flingues en mains. Un rêve de fan.

TOTALEMENT FRAPPÉ

Dans le duel qui oppose Max Payne à Tequila, ce dernier possède un avantage énorme. Il ne connaît pas le sens du mot obstacle. C'est bien simple, chaque objet de votre environnement, très détaillé soit dit en passant, peut être considéré comme un ami. Les tables accueilleront Tequila le temps d'une glissade contrôlée sur son séant ou à plat ventre. Les rambardes lui permettront de se déplacer à la façon d'un skateur et les lustres se laisseront empoigner pour que notre protagoniste puisse avoir un point de tir plus adapté à la situation. À aucun moment on ne se sentira bloqué. Grâce aux éléments du décor, échapper à ses assaillants ou au contraire leur rentrer dans le lard (via une action ralentie fort utile pour mieux les viser) n'aura jamais paru si simple, ce qui rend les enchaînements de galipettes arme au poing terriblement excitants et naturels, en plus d'ajouter la possibilité de rejouer chaque niveau pour tenter de nouvelles approches et, surtout, se faire plaisir.

L'interactivité ne se limite pas à un gameplay sans à-coup sur les plans horizontaux et verticaux. Certains objets suspendus n'attendront qu'une petite balle pour se décrocher et écraser les truands situés en-dessous. De quoi économiser quelques munitions. Mais attention cependant, votre ami peut vous trahir et les couvertures qu'il propose ne sont que temporaires. Tequila peut bien se planquer derrière une table, un pilier ou encore une voiture. À cause (ou grâce) à un moteur qui gère les dégâts de façon stupéfiante, chaque abri finira par exploser sous les balles. Le carnage ne se limite pas à de la cervelle collée au plafond.

LE PITCH

Les Triades de Hongkong ont eu de très mauvaises idées : tuer un flic et enlever l'ex-femme ainsi que la fille de l'inspecteur Tequila Yuen. Adepte de la justice expéditive en solitaire, cette tête brûlée va régler le problème en faisant parler la poudre et couler l'hémoglobine.

À RETENIR

LE MAÎTRE EST LÀ

Présent dans *À toute épreuve*, John Woo s'offre une apparition dans ce jeu qui porte sa patte. L'accès à la boutique de bonus vous permettra de le côtoyer dans le virtuel.

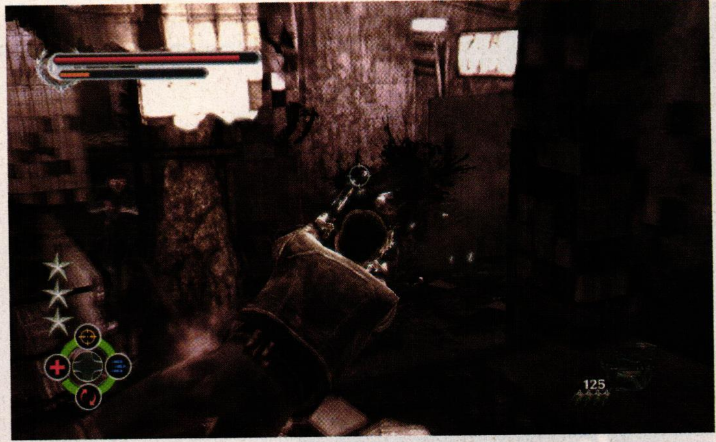




J'AI MAL

Le tir de précision permettra d'apprécier une localisation des dégâts, efficace avec des gros plans sanglants dignes de Woo.


■ On peut tuer à l'aide du décor, entièrement destructible.


■ Les plongeons et les ralentis sont indispensables pour espérer s'en tirer.

Tout, absolument TOUT est destructible, et les déflagrations et débris, en plus d'afficher des effets de particules séduisants, ont une vraie incidence sur la santé des personnes environnantes. Et là, Max, il est K.-O. debout, car ce genre de prouesse ne s'avère possible que grâce à une technologie dite de nouvelle génération, qu'il n'a pas connue.

HAPPY HOUR

Max Payne pourrait très bien jeter l'éponge face aux pouvoirs de Tequila, que celui-ci peut utiliser en remplissant sa jauge de combo.

Les rendus visuels du tir de précision, du nettoyage automatique de la pièce (avec la fameuse envolée de colombes en bonus) ou l'invincibilité temporaire qui voit notre Chow Yun-Fat numérique se déchaîner comme jamais : n'importe qui fondrait face à tant d'élégance. Et puis proposer la régénération comme autre faculté, voilà qui est bien pratique lorsque l'on est acculé et criblé de balles, sans trousse de soin à portée de main. Max pourrait bien s'avouer vaincu face aux rafraîchissantes séquences

GRÂCE AUX ÉLÉMENTS DU DÉCOR, ÉCHAPPER À SES ASSAILLANTS OU AU CONTRAIRE LEUR RENTRER DANS LE LARD N'AURA JAMAIS PARU SI SIMPLE

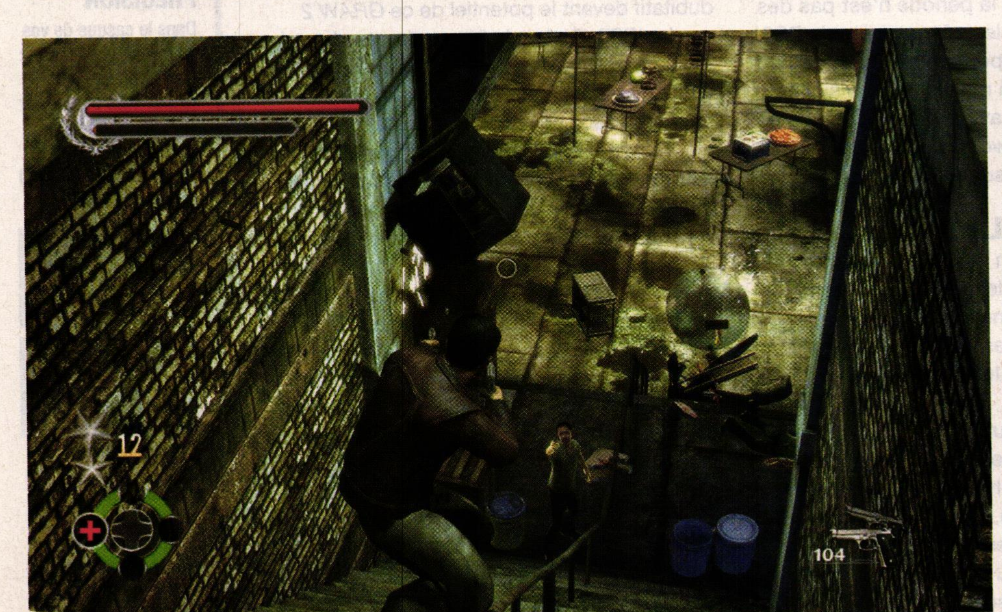
de mexican stand-off où, pris entre plusieurs canons, le joueur doit esquiver les balles tout en prenant soin d'en loger une entre les yeux de ses agresseurs. Mais voilà, Payne possède une botte secrète : sa narration.

Les cinématiques ont été supervisées par Woo, mais malgré cela, elles sont étonnamment creuses, rigides, accablées par un doublage français décevant. Cela n'empêche guère d'apprécier l'action qui, bien que répétitive, demeure on ne peut plus jouissive et sanguinolente, mais l'immersion en prend un coup. Le développement du scénario, qui tient sur un ticket de métro, aurait mérité d'être plus travaillé. On pourra aussi arguer sur l'aspect esthétique qui use et abuse des reflets sur toutes les surfaces, sur quelques modélisations et animations franchement peu réussies, ou encore sur la caméra qui s'amuse à nous berner dans certaines situations délicates.

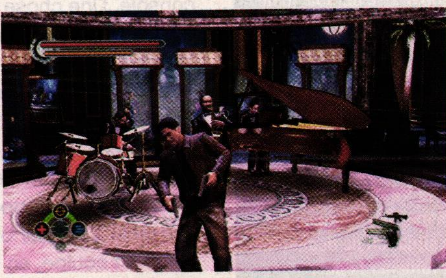
Reste que, au final, le titre de Midway remplit parfaitement son contrat. Il est le grand jeu d'action à la sauce hongkongaise que l'on attendait. Sans prise de tête, simple d'accès, offrant des heures de pétarades et de tentatives désespérées pour survivre, avec une propension jubilatoire à l'exagération. Une expérience que vous pourrez partager en ligne. Imaginez : vous et 7 autres personnes, en deathmatch ou par équipe, dans l'une des 7 arènes proposées, en train d'accomplir des culbutes improbables en même temps que l'on vous canarde… Ça, ça ne se boude pas !

VERDICT : 8/10

Accessible, fun, explosif, excessif à tous les niveaux, vraiment bien réalisé : Stranglehold est bien le défouloir de grande classe que l'on attendait tous.

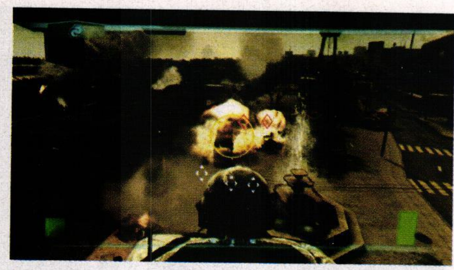

■ Une glissade façon Tony Hawk : le style permettra d'augmenter plus rapidement votre jauge de combo.


■ Tequila n'a pas froid aux yeux, il passe partout.

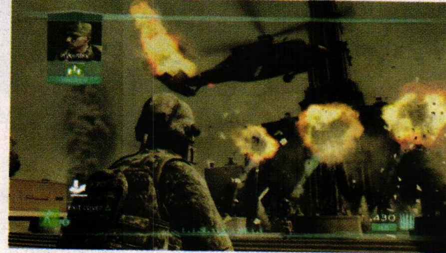

■ Parfois, il faudra aussi défendre des innocents. Dur.



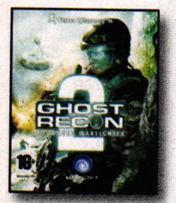
De moins en moins réaliste, la série évoque franchement *24 heures chrono.*



Un nouveau mode de difficulté vous fait échouer à la moindre balle. Bonjour les montées d'adrénaline !



La situation semble désespérée, mais vous survivrez.



Genre Action
Testé sur PlayStation 3
Disponible sur Xbox 360
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Nombre de joueurs 1
Online Oui
Prix env. 70 €
Sortie Disponible

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

SIX MOIS APRÈS LEUR DERNIÈRE SORTIE, MITCHELL ET SES HOMMES PERDENT EN CLASSE, MAIS PAS EN EFFICACITÉ

Après les portages plus ou moins douteux de *Splinter Cell Double Agent* et *Rainbow Six Vegas*, *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* est la troisième galette estampillée Tom Clancy à débarquer sur PS3. Une nouvelle fois en retard, diront les esprits chagrins. Mais qu'à cela ne tienne, la période n'est pas des plus chargées pour les possesseurs de PS3.

Pour Ubisoft, un portage réussi équivalait donc à un maximum de visibilité (et donc de ventes) avant l'arrivée des ogres comme *Heavenly Sword* ou *Uncharted*. Une mission sans risque, en apparence.

OMBRES CRÉNELÉES

Une fois le Sixaxis en main, on prend vite ses marques : tout, de la visée au système d'ordres, a été imaginé pour un pad console. Une chose est sûre, les années d'austérité sont bien loin pour la licence tactique, née sur PC.

Principale nouveauté de cet épisode, le Cross Com 2.0 permet de voir ce que voient vos unités (humains, hélicos, chars et drones) en plein écran : facile, quand on est dans la peau de ses troupes, de leur indiquer une cible à arroser ou une planque à rejoindre. Jouer en équipe, en solo ou tout laisser à la charge de ses coéquipiers, tout est possible ! Et comme l'I.A. alliée a appris, depuis *GRAW*, à rester à sa place sans tenter une quelconque opération suicide, on apprécie d'autant plus la profondeur des contrôles.

Malheureusement, après quelques heures à crapahuter dans la poussière mexicaine, on ne peut s'empêcher de rester un peu dubitatif devant le potentiel de ce *GRAW 2* version PS3. Certes, la forme n'a pas changé : toujours très généreux en explosions et autres effets pyrotechniques de qualité, le jeu offre un monstrueux cocktail de testostérone mêlée d'adrénaline. Mais ce déluge vitaminé est-il suffisant pour occulter les grosses faiblesses d'I.A. ennemie, la durée de vie réduite de la campagne solo et ce nouvel (et très vilain) aliasing recouvrant l'écran ?

En l'état, *GRAW 2* propose assez de contenu pour durer un moment, mais c'est à vous de voir si l'investissement – plein tarif pour un titre « vieux » de six mois – en vaut la chandelle. Si vous n'êtes pas vraiment féru de jeu à plusieurs, mieux vaudrait attendre que le titre apparaisse dans les rayons occasion…

VERDICT : 7/10

Spectaculaire et enlevé, GRAW 2 *a visuellement bien vieilli, et ce malgré l'aliasing. Le reste suit moins, mais le jeu demeure une valeur relativement sûre.*

LE PITCH

GRAW 2 se déroule juste après le premier épisode. En 2014, la guerre civile ravage le Mexique et menace de toucher les États-Unis. En bon soldat furtif, Scott Mitchell est largué le long de la frontière. Sa mission ? Empêcher la situation de dégénérer et ramener la paix.

À RETENIR

PRÉCISION

Dans le casque de vos équipiers, vous pouvez donner un lieu de rendez-vous ou indiquer une cible à attaquer. Mais attention à ne pas laisser Mitchell sans surveillance !

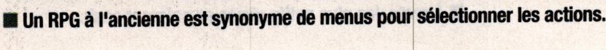




RTS ?

Finis les radars inutiles ! En plein écran, votre drone de surveillance vous permet de repérer tous les ennemis alentours.




■ Un RPG à l'ancienne est synonyme de menus pour sélectionner les actions.

■ Les déplacements sur la carte sont libres, mais pas forcément tranquilles. Ici, des lasers attaquent.


■ Certains coffres requièrent des clés spéciales.

BLUE DRAGON

PORTÉ PAR DES GRANDS NOMS DU GENRE, BLUE DRAGON A LA LOURDE TÂCHE DE COMBLER L'ABSENCE DE RPG SUR 360

Genre RPG
Testé sur Xbox 360
Éditeur Microsoft
Développeur Mistwalker et Artoon
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

Après avoir quitté Square et la saga qu'il y créa *(Final Fantasy)*, Hironobu Sakaguchi n'a pas tardé à passer sur la console concurrente et à plancher sur ce qu'il sait faire de mieux, le RPG. *Blue Dragon* est le fruit de ce travail, mais à bien y regarder de plus près, les ressemblances avec la première saga qui l'a rendu célèbre sont évidentes.

À commencer par un système de combat au tour par tour, l'acquisition de jobs et une panoplie de magies laissant une impression de déjà-vu. Ceci se confirme dans les techniques à prendre contre les boss. Tous ces ingrédients ont déjà fait leurs preuves, et cette fois encore, le résultat est efficace.

RIEN DE NEUF ?

Si les combats restent sur des bases très classiques, ils ne sont pas pour autant dénués d'intérêt, voire d'une pointe de stratégie. Les magies demandant d'être chargées, elles peuvent changer l'ordre des tours. La charge, qui définit la multiplication des effets d'une attaque, peut être optimisée si elle est arrêtée au bon endroit de la jauge d'action.

Encore une fois, réflexe et réflexion font ici bon ménage. Le côté old school prime est largement revendiqué, mais cela n'empêche pas quelques originalités. Par exemple, la progression dans des environnements ouverts avec des monstres apparents offre une nouvelle façon d'engager la confrontation. Il suffit pour cela d'enfermer toutes les créatures alentour dans un cercle pour les affronter à tour de rôle en bénéficiant de bonus ou les faire combattre entre elles. Dans un autre registre s'ajoutent des quêtes annexes et même des petits événements liés au scénario consistant à mitrailler un avion, protéger un convoi ou tapoter une touche pour enrouler une chaîne.

De manière générale, n'attendez pas de Blue Dragon un jeu moderne, à l'image de la 360 sur laquelle il tourne. Même les graphismes ne fourmillent pas de détails, mais ce choix s'explique par la volonté de faire ressortir le style plutôt lisse de Toriyama. Ainsi, si certains décors paraissent vides, l'ensemble n'est pas dénué de charme, et surtout il est en accord avec le scénario bon enfant du jeu. C'est cette cohérence qui fait aussi la force de *Blue Dragon.* Sans être exceptionnel, voilà un bon titre, voire un très bon pour les amateurs de jeux inspirés de la bonne vieille école.

VERDICT : 7/10

Blue Dragon ne réinvente pas le genre et n'affiche pas une réalisation époustouflante. Pour autant, il reste un titre de qualité, solide et plaisant.

LE PITCH

En tentant de sauver leur village, trois enfants se retrouvent dans un mystérieux vaisseau où ils acquièrent de nouveaux pouvoirs fabriqués à partir de leur ombre. Ainsi, ils peuvent combattre les fauteurs de troubles et s'allier en chemin à deux autres bons samaritains.

À RETENIR

OMBRE

Ce ne sont pas les héros qui attaquent directement les ennemis, mais leurs ombres devenues des créatures. Elles acquièrent aussi de nouvelles compétences et emploient la magie.





DESSIN ANIMÉ

Le jeu est parsemé de cinématiques qui renforcent l'aspect manga du jeu. Nombreuses, elles s'étalent sur trois disques.



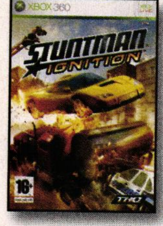
Les références à des films réels paraissent plus qu'évidentes.



Un grand classique de Rémy Julienne : faire du deux-roues en berline et passer dans une ouverture étroite.



À moto, les plus petits chocs se paieront cash.



STUNTMAN: IGNITION

PARADIGM A BOSSÉ DUR POUR REDRESSER LA TRAJECTOIRE D'UNE LICENCE UN PEU TOMBÉE DANS L'OUBLI

Genre Course
Testé sur Xbox 360
Disponible sur PlayStation 2 et PlayStation 3
Éditeur THQ
Développeur Paradigm Entertainment
Nombre de joueurs 1-8
Online Oui
Prix env. 65 €
Sortie 31 août 2007

Stuntman premier du nom n'a pas laissé une trace impérissable dans la mémoire collective. Et pour cause, malgré un postulat plutôt enthousiasmant, incarner un cascadeur sur différents plateaux de films, le pourtant très doué studio Reflections nous avait servi une production trop difficile, cloquée de chargements et de bugs.

Cette suite repose exactement sur les mêmes bases que l'original sans dénigrer l'essentiel, le plaisir de jeu, qui faisait cruellement défaut à cause des problèmes cités plus haut. La différence avec le premier volet réside dans le fait que, pour la plupart des missions, vous ne serez pas forcé d'accomplir toutes les prouesses dictées par le metteur en scène pour remporter un franc succès. Une marge d'erreur vous permettra de continuer les prises en cas de ratage, jusqu'à un maximum autorisé de cinq. Voilà qui permet de souffler lorsque l'on a raté un tremplin arrivé trop subitement ou que l'on a manqué d'effleurer un véhicule pour cause de trajectoire faussée. Cela rend-il ce titre facile pour autant ? Pas vraiment.

PERFECTION EXIGÉE

La plus grande réussite de cette suite est d'offrir des parcours certes balisés, mais sur lesquels vous pouvez parfaitement laisser parler l'improvisation. Pour obtenir le score parfait, il suffit d'enchaîner, dans des laps de temps très courts, culbutes, frôlements et dérapages. Plus facile à dire qu'à faire, vous risquez en effet de tenter plusieurs dizaines de fois la même scène juste à cause d'un détail ou d'une erreur d'inattention.

La progression par l'échec à son paroxysme. Cet appétit pour la perfection dont fait preuve *Stuntman: Ignition* motive à retenter encore et encore. Cela grâce à une réalisation efficace, pétaradante, et une prise en main ultra souple, quels que soient le véhicule et le type de terrain arpenté. Ajoutons à cela une ambiance vraiment réussie pour chaque plateau, et aucun chargement qui ne vient interférer entre vos essais, ce qui vous permet de rester dans le bain. Peut-être pourra-t-on regretter qu'il n'y ait pas davantage de missions.

Et encore, le multijoueur (avec des courses en ligne) ainsi que l'édition d'arènes offrent de quoi manger. Pester sur le fait que notre casse-cou ne soit pas impliqué dans des séquences de combat, de torche humaine ou d'acrobaties à la Yamakasi ? Ce serait chipoter...

VERDICT : 8/10

Une suite en tous points meilleure à l'original. Très exigeant mais souple, Stuntman: Ignition *constitue un excellent moyen de tester votre assiduité.*

LE PITCH

À vous la carrière de cascadeur ! Vous devez doubler des acteurs de blockbusters durant des scènes véhiculées réglées au millimètre et à la seconde près, avec en sus des petits boulots annexes, des publicités ou des shows publics encore plus minutieux.

À RETENIR

DÉSOPILANT
Les bandes-annonces se révèlent délicieusement hilarantes. Elles parodient avec justesse les différents films d'action qui ont fleuri sur nos écrans.





CRÉATION
Vous pourrez passer à l'élaboration de vos propres aires de jeu en disposant vous-même les obstacles dans une arène. Et vous pourrez les essayer !



Genre Stratégie en temps réel
Testé sur DS **Éditeur** Square Enix
Développeur Brownie Brown
Nombre de joueurs 1-2
Online Non
Prix env. 50 € **Sortie** 14 septembre 2007

HEROES OF MANA

VICTIME D'UNE ÉTRANGE MALÉDICTION, LA SAGA SUBIT UN ÉNIÈME OUTRAGE DE LA PART DE SES CRÉATEURS

Opérons un petit retour en arrière… Totalement novices dans le domaine du jeu de stratégie en temps réel, mais bien décidés à capitaliser sur les capacités de la DS pour conquérir un nouveau marché, les cerveaux de Square Enix ont décidé de prendre pour cobaye la saga *Mana*, mais aussi *FF XII* (*Revenant Wings*, sorti un mois après au Japon).

Au premier abord, le travail du développeur Brownie Brown (entité séparée de Square, qui compte cependant dans ses rangs plusieurs des créateurs originels de la saga) flatte les sens par ses couleurs vibrantes et sa fidélité à l'univers classique de *Mana*.

Mais il suffit de quelques minutes pour qu'apparaissent, dans toute leur évidence, les terrifiants défauts d'I.A. et d'ergonomie qui, de manière totalement contre intuitive, réduisent vos persos à une passivité criminelle, quand ils ne prennent pas des détours invraisemblables pour accomplir un objectif basique.

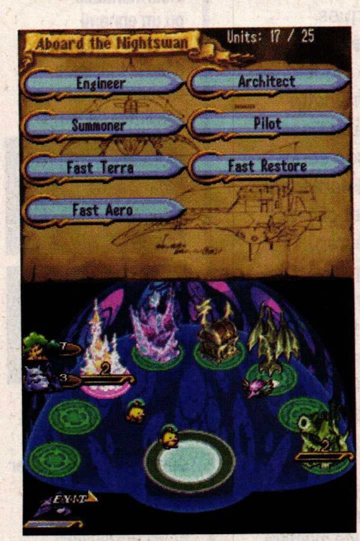
À la clé un jeu qui n'est plus que l'ombre de ce qu'il aurait pu être. Quant au mode Wi-Fi, sa seule fonction se résume au partage de scores en ligne. L'histoire tumultueuse qui unit désormais Square Enix à la DS ne fait que commencer…



■ Le jeu sera bien évidemment traduit en français. Ouf, on l'a échappé belle !

VERDICT : 5/10

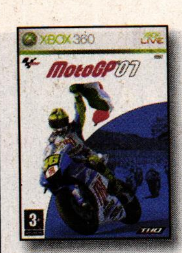
Malgré tous ses atouts, HoM souffre d'une I.A. dépassée. À réserver aux fans, avec de lourdes réserves.



■ Votre Q.G. mobile, un aéronef à déplacer sur la carte pour créer des unités (Mobs).



■ L'exploitation des ressources naturelles nécessite des unités spécialisées.



Genre Course
Testé sur Xbox 360
Éditeur THQ
Développeur Climax
Nombre de joueurs 1-16 **Online** Oui
Prix env. 70 € **Sortie** Disponible



■ La vue interne est enfin animée. Après une version 2006 plutôt décevante, c'est un ajout que l'on apprécie à sa juste valeur. C'est le moment de décoller !

MOTOGP '07

LE MEILLEUR JEU DE MOTOS FAIT SA DERNIÈRE SORTIE EN BEAUTÉ, MAIS SANS SE FOULER

Après trois épisodes sortis sur Xbox et une vraie fausse suite parue sur 360 l'année dernière, MotoGP version Climax Racing fait son baroud d'honneur, le studio ayant été racheté par Disney et la licence appartenant toujours à THQ.

Toujours très carrée et complète, cette version 07 s'appuie sur les forces de ses ancêtres. Le mode carrière n'a pas bougé d'un iota, il s'agit toujours de faire évoluer son pilote en lui attribuant des points après chaque course (si possible gagnée).

Catégorie MotoGP ou Extrême, même combat : si ce n'est la licence officielle de cette année et donc quelques ajouts de tracés dont le Misano italien, on reste dans le confort d'une mécanique que l'on connaît par cœur. En fait, les deux vrais changements tiennent au pilotage – légèrement plus facile et nerveux qu'autrefois – et à la réalisation, qui franchit un cap depuis le précédent volet. Ambiance sonore au poil, détails graphiques à gogo et public en délire, le tout en 60 images par seconde, *MotoGP '07* fait le show.

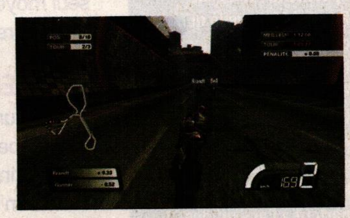
Probablement très efficace en multi, le jeu fait honneur à la 360. Mais n'est-ce pas un peu trop tard, ou trop cher payé après une version 2006 très limite ?

VERDICT : 6/10

Avec MGP '07, Climax se rattrape et assure le spectacle. Les fans vont foncer, les autres attendre une baisse de prix.



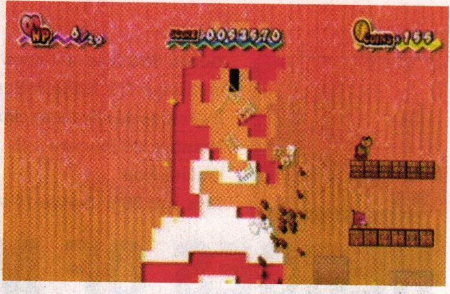
■ Ambiance d'avant-course soignée, podiums, public, habillage top…



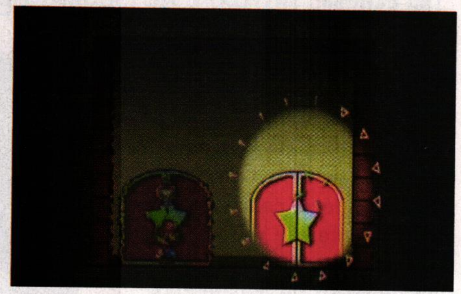
■ Les courses du mode extrême, aussi fantaisistes que bourrées de détails.



■ RPG oblige, *Super Paper Mario* comprend un donjon de 100 étages peuplés de créatures masquées, pour les acharnés.



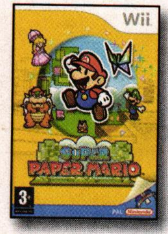
■ Quand vous chopez une étoile, attendez-vous à des effets secondaires particulièrement jouissifs.



■ Pointez la Wiimote et Tippi entre en action !

SUPER PAPER MARIO

SANS RENONCER AUX ASPECTS RPG QUI ONT FAIT LE SUCCÈS DE LA SAGA, INTELLIGENT SYSTEMS OPÈRE UN RETOUR À LA PLATE-FORME



Genre Plate-forme/aventure
Testé sur Wii
Éditeur Nintendo
Développeur Intelligent Systems
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 60 €
Sortie 14 septembre 2007

LE PITCH

Bowser était sur le point de réaliser son rêve : épouser la Princesse Peach ! Mais voilà que débarque Comte Bleck, bien décidé à faire basculer le Royaume Champignon dans le néant. Tous unis pour sauver leur peau, Bowser, le plombier et la Princesse partent à l'assaut des forces du mal.

Le *Mario RPG* de Squaresoft avait prouvé à tous que le plombier pouvait trouver ses marques dans un RPG conventionnel. Les deux opus de *Paper Mario*, à leur tour, enrichissaient avec succès le genre grâce à des éléments d'action et de plate-forme. Mais quid de cette dernière évolution, qui se fait fort d'abolir les frontières, et avec elles toute forme de transition, qui séparent le RPG de la plate-forme pure ? Exit le menu de combat, vive la 2D à scrolling horizontal, tout du moins pour ce qui est des apparences. Pour souligner davantage ce trip régressif, la Wiimote sera pour l'essentiel tenue dans le sens de la largeur, à la manière de la manette NES des origines.

Les clins d'œil et autres hommages sont d'ailleurs légion, les créateurs nous invitant à revisiter avec bonheur certains des niveaux emblématiques de l'époque 8 bits, avec cependant une petite surprise à la clé. Mario se voit en effet investi d'un pouvoir inédit, qui lui permet de basculer dans la troisième dimension, seul moyen d'explorer les strates cachées de décors apparemment très innocents.

LE PIXEL À LA RESCOUSSE

Plus qu'un simple gimmick, ce changement de perspective devient pourtant vite un réflexe, une routine, et perd quelque peu de son charme et de son intérêt sur la longueur. Heureusement, Mario pourra à tout moment céder sa place à la Princesse Peach, munie de son célèbre parapluie-planeur, ainsi qu'à l'énorme Bowser à la force bestiale et au souffle enflammé.

Au cours du jeu, Mario fera la rencontre de plusieurs créatures baptisées Pixel. Elles deviendront autant d'assistants spécialisés permettant à nos héros d'utiliser plusieurs pouvoirs sur le champ de bataille, comme ramasser ou lancer des objets, poser des bombes, courir plus vite, frapper au marteau, contrer les attaques adverses ou encore se glisser dans les recoins étroits. Sans surprise, *SPM* présente toutes les caractéristiques d'un jeu GameCube porté à la va-vite sur Wii.

La Wiimote se retrouve cantonnée à quelques usages très subalternes : secouer la manette en rebondissant sur les ennemis ou en utilisant certains objets permet d'augmenter son score. La fée Tippi, compagne de tous les instants, sera capable de révéler passages secrets et objets cachés à qui visera judicieusement l'écran. Du scénario, fatalement plus discret que dans les précédents opus, on retiendra surtout les dialogues savoureux (où Mario se fait copieusement insulter pour notre plus grand bonheur) et quelques séquences d'anthologie, comme ce voyage lugubre dans l'« après-jeu ».

VERDICT : 7/10

SPM n'atteint pas le niveau d'excellence en raison d'un level design très inégal et d'une durée de vie moindre. Il n'en reste pas moins un très bon jeu.

À RETENIR

L'ENVERS DU DÉCOR
Un obstacle insurmontable ou un ennemi agressif ? Basculez dans la troisième dimension ! Mais gare à la limite de temps…

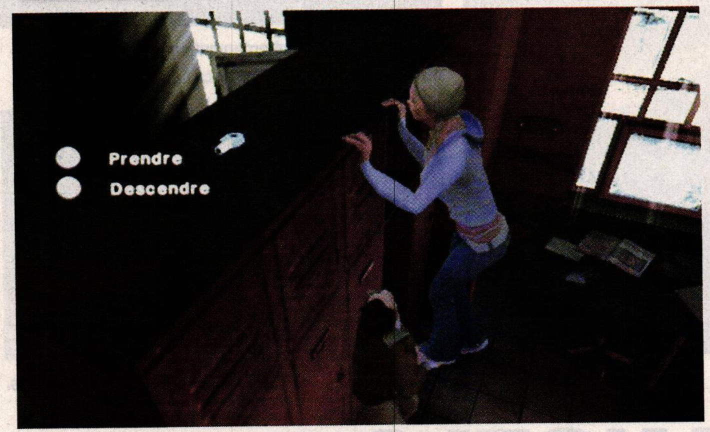




VIBRANT HOMMAGE
Quel plaisir de revisiter de vieux niveaux ! La saveur est intacte et les possibilités tellement plus étendues…



Genre Survival horror
Testé sur PlayStation 2
Éditeur Playlogic
Développeur Hydravision
Nombre de joueurs 1-2 **Online** Non
Prix env. 45 € **Sortie** 7 septembre 2007



■ L'action en équipe est indispensable à la progression. Chaque personnage possède ses propres caractéristiques permettant ainsi de poursuivre l'aventure.

OBSCURE 2

DES ADOS IDIOTS CONTRE DES MONSTRES GUÈRE PLUS MALINS. PAS DE QUOI S'ÉNERVER

Six adolescents, coincés dans une université infestée par des créatures craignant la lumière, vont devoir travailler en équipe pour survivre.

Sur un canevas identique au premier opus, *Obscure 2* opte pour une progression plus dirigiste : l'histoire est divisée en chapitres courts où l'on dirige un tandem imposé, avec la possibilité de passer d'un perso à l'autre. L'intérêt ?

Chaque héros possède ses propres compétences (force, agilité, intelligence), adaptées aux obstacles rencontrés. Bien qu'il présente une poignée de trouvailles pertinentes (la fille que l'on dirige via les caméras de surveillance), le jeu peine à convaincre. Doté d'une réalisation dépassée, d'une liberté revue à la baisse, d'une ambiance inexistante et de monstres ridicules, il enchaîne les épreuves sans cohérence ni entrain. On avance comme dans du beurre, certes, mais en bâillant abondamment, sans jamais se soucier du sort de héros décidément trop caricaturaux.

Malgré la possibilité de jouer en tandem, ce qui ne fait d'ailleurs que souligner la pauvreté des situations et l'abondance de scripts, *Obscure 2* s'avère inférieur à son prédécesseur. Une relative déception.

VERDICT : 4/10

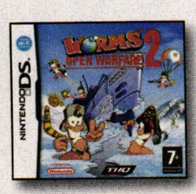
Une réalisation et un concept dépassés pour une aventure sans ambiance ni relief, que l'on traverse en touriste.



■ Vous dirigez la pauvre Jun tout en réglant les caméras qui la filment.



■ Seul Kenny a la souplesse nécessaire pour escalader les murs de la faculté.



Genre Stratégie
Testé sur DS **Éditeur** THQ
Développeur Team 17
Nombre de joueurs 1-4
Online Oui
Prix env. 40 € **Sortie** 31 août 2007

WORMS: OPEN WARFARE 2

LES VERS REVIENNENT PLUS RELUISANTS, ET LEUR GUERRE A BIEN PLUS D'ALLURE

La première version de *Worms* sur DS avait laissé comme un goût d'inachevé : plutôt chiche en armes et en modes de jeu, pas très propre graphiquement, I.A. totalement incohérente…

On attendait donc avec *Open Warfare 2* que Team 17 rectifie le tir. Mission accomplie. Outre une réalisation plus nette et un ordinateur plus aguerri, on retrouve un armement complet, une vingtaine d'engins de torture, dont ressortent quelques nouveautés, comme l'aimant, qui pourra attirer missiles, mines et grenades à l'endroit désiré. Utile pour se protéger ou accabler un ennemi.

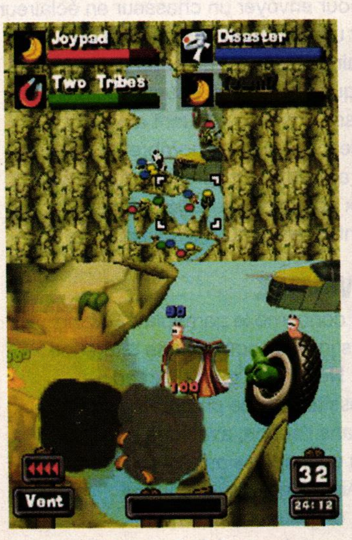
L'utilisation du stylet reste naturelle et les deux écrans pour révéler le décor sont assez pratiques dans certains stages à la verticale. De plus, les développeurs ont conçu des modes spécialement pour la DS, exigeant que vous dessiniez ou soufffliez sur le micro. Si l'on fait vite le tour du solo, le multi offre une autre ampleur, grâce à l'aide du jeu en ligne et de quelques modes hilarants, comme la course de cordes Ninja ou les affrontements de forteresses. De quoi oublier les errances du premier volet !



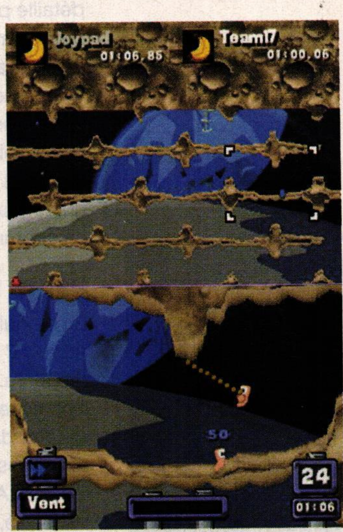
■ Il faudra diriger le ver en parachute en soufflant sur le micro de la DS.

VERDICT : 7/10

Plus fournie que la précédente, cette version assure plus que l'essentiel. Les fans vont adorer !



■ La grenade-banane est toujours une arme aussi explosive de l'arsenal.



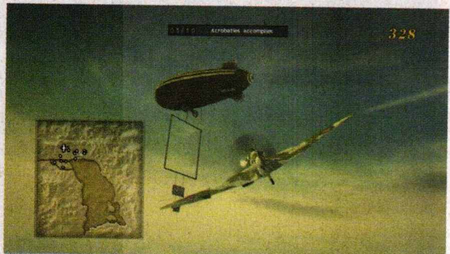
■ Les courses de cordes promettent quelques bons fous rires entre amis.



En recadrant la caméra sur l'ennemi, on maîtrise mieux la trajectoire.



Une phase de bombardement un peu fastidieuse, qui ne retrouve jamais la puissance des combats aériens.



Le tutorial à la parade : l'un des niveaux les plus durs.

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

SANS BOULEVERSER LA FORMULE, BA 2 CORRIGE CERTAINS DÉFAUTS DU PREMIER OPUS ET DÉLIVRE SON LOT D'ÉMOTIONS FORTES

Genre Action
Testé sur Xbox 360
Disponible sur PlayStation 3, PC
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Roumanie
Nombre de joueurs 1-16
Online Oui
Prix 60 €
Sortie 30 août 2007

Plus d'un an après la sortie de *Blazing Angels*, cette suite débarque et surprend par une nette amélioration graphique. Les décors fourmillent de détails et l'on se prend à survoler en rase-mottes des cités impeccablement modélisées en 3D. L'autre innovation réside dans l'importance accordée au travail en équipe, puisque l'on dispose d'un panel d'instructions assez détaillé pour envoyer un chasseur en éclaireur, ordonner une formation de combat ou au contraire demander un coup de main.

À chaque chapitre un nouvel équipier vient grossir vos rangs. Quant aux avions disponibles, ils sont aux nombre de 50, que l'on peut améliorer en achetant du matériel grâce aux points de prestige gagnés en abatant un maximum d'adversaires.

HAUTE VOLTIGE

En ce qui concerne le gameplay, *Blazing Angels 2* s'impose comme une référence du genre. Nettement orienté arcade, il ne nécessite aucune préparation pour se jeter dans l'action, avec des batailles aériennes qui impressionnent par leur lisibilité. Ainsi, une fois un ennemi verrouillé, on peut constamment recadrer la caméra sur lui pour ensuite le repositionner dans le viseur. À l'écran, cela donne des voltiges qui décoiffent, avec les montagnes à l'horizon pour forcer la perspective.

D'une prise en main enfantine et sans données techniques rébarbatives, *BA 2* est idéal pour convertir les réfractaires aux charmes de l'aviation. Toutefois, les experts noteront la limitation du pilotage en mode normal, le zinc se refusant à faire des tonneaux. Pour cela, il faudra choisir le mode simulation, encore plus instinctif. Inspiré quand il s'agit d'orchestrer des combats traditionnels, Ubisoft Roumanie est moins chanceux avec les autres types de missions. Ainsi, les bombardements de navires ennemis ne sont guère passionnants, et exigent de gérer le stock de bombes alors que les balles ne sont pas comptées. Pire, on vous demande parfois de guider un allié pour qu'il tire à votre place : le résultat est d'une grande confusion, quasi incompréhensible. De menus défauts qui ne gâchent en rien une expérience jouissive, prolongée par divers modes online multi, jusqu'à 16 (en test dans la rubrique Online le mois prochain). Un poil trop facile, le titre parvient à captiver, c'est l'essentiel !

VERDICT : 7/10

On peut lui reprocher une difficulté faible et des missions à l'intérêt variable, mais BA 2 dose très habilement simulation et arcade jouissive.

LE PITCH

Pendant la Deuxième Guerre mondiale, un escadron de chasseurs américains se voit chargé d'empêcher les forces de l'axe d'acquérir une arme dévastatrice : c'est l'Opération Wilcard, qui les entraînera aux quatre coins du globe (Allemagne, Égypte, Italie, Chine) !

À RETENIR

VUE COCKPIT

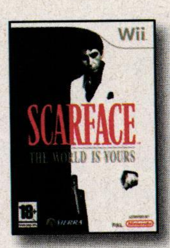
Plus pratique pour viser et idéale pour les fans de simu. Cependant, la vue de l'intérieur du zinc vous prive des vertigineuses évolutions de votre engin. Un mal pour un bien.





COLLISIONS

Même un ennemi détruit représente un danger. Attention à ne pas percuter sa carcasse, sans quoi c'est le crash fatal et le noir complet.



Genre Action **Testé sur** Wii
Disponible sur PlayStation 2 et Xbox
Éditeur Vivendi Games
Développeur Radical Entertainment
Nombre de joueurs 1 **Online** Non
Prix env. 45 € **Sortie** 7 septembre 2007



■ Le jeu débute où le film s'achevait... au manoir.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

LORSQUE LE CUBAIN BALAFRÉ ARRIVE SUR Wii, ON SE DIT QUE ÇA SENT LE ROUSSI

Après s'être vendu à plus de deux millions d'exemplaires, toutes machines confondues, *Scarface* arrive enfin sur Wii. Il s'agit du second *GTA*-like sur cette machine, après *Le Parrain*, et il n'est pas à compter parmi les plus mauvais.

Baignant dans une atmosphère ultra violente, *Scarface* reste identique à ce que l'on a pu voir sur PlayStation. À savoir une bonne production dans laquelle on s'amusera à canarder tous les caïds de Miami sans hésiter à dealer un peu de cocaïne pour se refaire un nouveau manoir. Assez simpliste dans son gameplay, mais efficace. Cela aurait pu être un portage de routine, mais les développeurs n'ont pas réussi à faire face aux contraintes de la Wiimote et du Nunchuk. La moindre action s'avère pénible à accomplir. La caméra étant peu maniable, on peine à viser ou trouver qui nous tire dessus dans les séquences de gunfight.

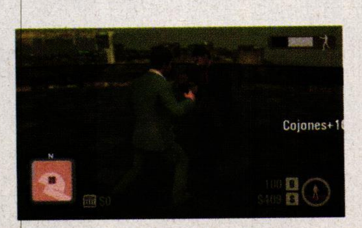
Il y a quand même un aspect cocasse dans cette prise en main : pour toiser une de vos victimes en vue de remplir votre barre de *cojones*, vous devrez singer une masturbation à l'aide du Nunchuk. Au moins, on reste dans l'esprit...

VERDICT : 6/10

Tony Montana perd de son lustre à cause d'une prise en main peu pratique. Dommage car ce jeu reste intéressant.



■ Le mini-jeu pour revendre de la drogue n'a subi aucune retouche pour la Wii.



■ La maniabilité se révèle pénible dans toutes les phases de jeu, ou presque.



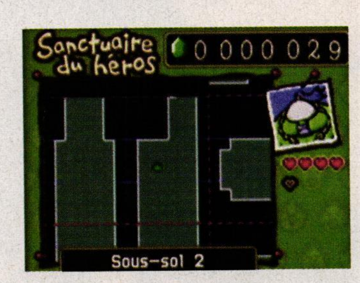
Genre Aventure
Testé sur DS **Éditeur** Nintendo
Développeur Vanpool
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 40 € **Sortie** 14 septembre 2007

TINGLE OU LA VIE EN ROSE À RUBIS LAND

UN NOM ÉTRANGE POUR UN TITRE QUI L'EST TOUT AUTANT. LE TON DE TINGLE EST DONNÉ

Lorsque Nintendo change de registre, il ne fait pas les choses à moitié. D'ordinaire spécialisé dans les jeux avec des nuages qui parlent et des monstres laids, l'éditeur se lâche un grand coup pour un résultat mitigé. Mais on salue les dialogues grivois et les phases d'exploration qui changent de l'ordinaire. Dans le principe, vous allez aider Tingle à accumuler un maximum d'argent pour qu'il puisse atteindre Rubis Land.

Une quête compliquée car tout est payant. Parler aux habitants, louer les services de mercenaires, faire couler l'eau des fontaines, rien n'est gratuit. Vous devez donc apprendre à gérer votre budget et à toujours avoir un peu de sous en réserve pour rester en vie. Les énigmes sont sympathiques et le stylet rend les commandes confortables, cependant l'étrangeté de l'univers traversé et le côté répétitif de la progression risquent d'en laisser plus d'un sur le carreau. D'autant que la réalisation ne casse pas des briques et que l'humour, même s'il fait mouche de temps en temps, tient plus de la brève de comptoir qu'autre chose. Une curiosité à essayer à l'occasion mais aucunement à se procurer neuf.



■ Des icones vous indiquent les endroits importants.

VERDICT : 5/10

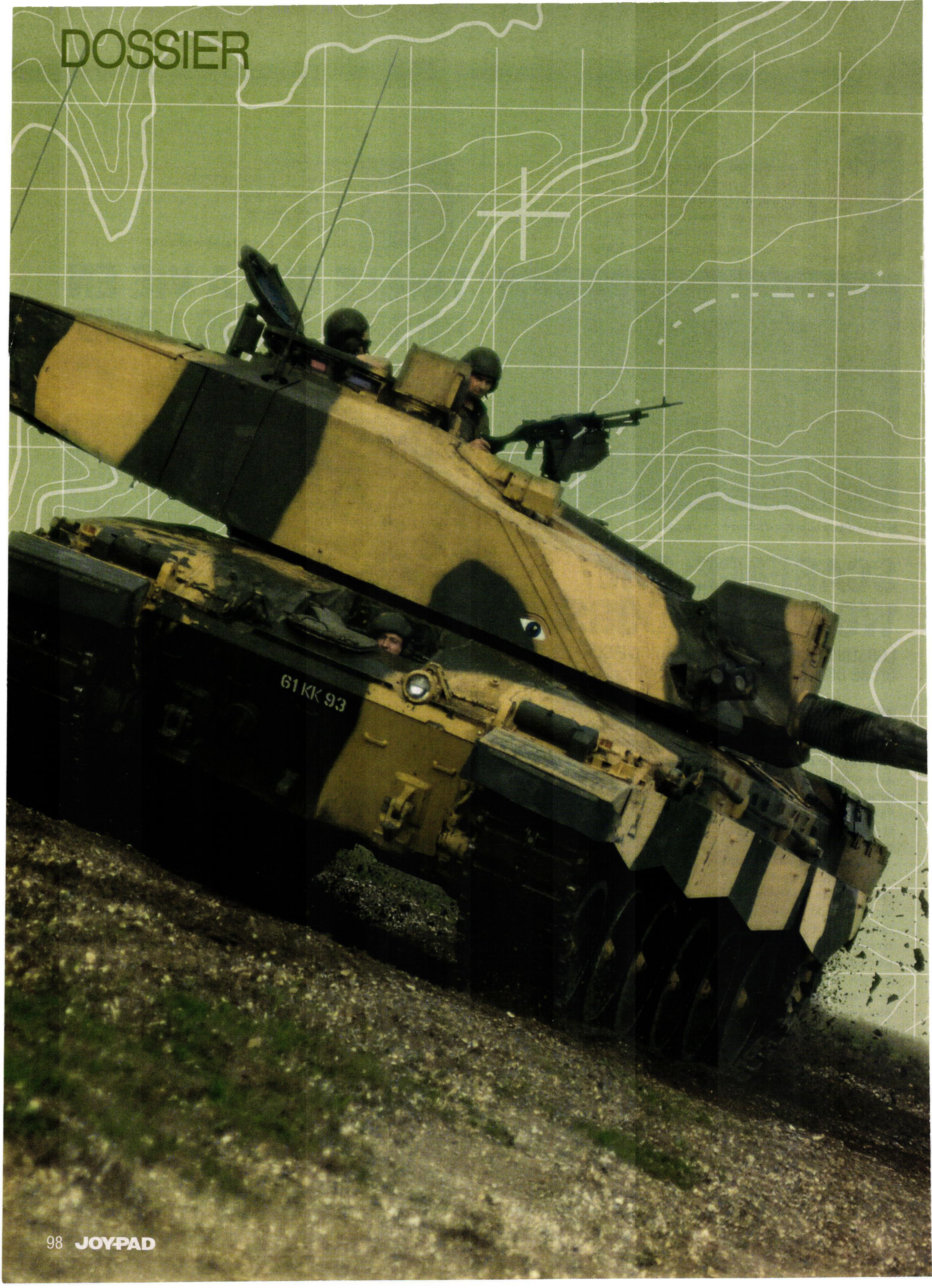
Un jeu trop décalé pour plaire aux plus jeunes et pas assez profond pour satisfaire les vieux routards.



■ Pour se battre, il suffit d'appuyer rapidement sur l'écran avec le stylet.



■ L'univers et l'humour bien particuliers rebuteront plus d'un joueur...


61 KK 93

JEUX DE GUERRE

VISITEZ UNE BASE D'ENTRAÎNEMENT DE L'ARMÉE, VOUS VERREZ QUE CE N'EST PAS PARCE QU'ON EST UN AS DE LA GÂCHETTE DANS HALO, QU'ON L'EST DANS LA VIE…

En 1971, John Lennon chantait « I don't wanna be a soldier, mama, I don't wanna die » (« je ne veux pas être un soldat, maman, je ne veux pas mourir »), en opposition à la guerre du Viêt Nam. Il a peut-être fait partie du plus grand groupe du monde et été considéré comme une sorte de visionnaire de la culture pop, mais il n'aurait bien entendu jamais pu s'imaginer ce que réserverait le futur en matière d'interactivité…

En 2007, malgré l'opposition générale au bourbier afghan et irakien dans lequel se sont mis les États-Unis et leurs alliés, la plupart d'entre nous aimeraient être un soldat, en quelque sorte. De la même façon que, à d'autres époques, nous avons voulu être des voyageurs de l'espace, des criminels ou des pilotes de F1. C'est l'une des joies des jeux vidéo : vous pouvez devenir qui vous voulez, sachant que la mort n'a rien de définitif. Vous ne pousserez pas votre dernier souffle sur un champ de bataille, pas plus que vous ne manquerez d'oxygène dans une galaxie lointaine, ne vous ferez attaquer dans une station-service de San Andreas ou vous écraserez contre une barrière de sécurité d'Interlagos. Dans le monde réel, Ferrari ne veut pas plus de vous pour sa prochaine saison que la NASA pour sa prochaine mission. Même le gang de base vous rejetterait. Mais l'armée, avec ses problèmes de ressources humaines, ses salaires ridicules et ses conflits en cours, pourrait bien vous engager. Oubliez la possibilité de mourir, faites abstraction des complications géopolitiques, et concentrez-vous sur l'action sur le terrain : participer à un jeu vidéo et être soldat commencent à se ressembler.

« Compétences et entraînement » : c'est la phrase qu'utilise le lieutenant-colonel Tim Coombe (l'homme qui supervise le programme de simulation au centre de guerre terrestre de l'armée britannique) pour décrire les zones d'influence de l'entraînement virtuel suivi par les soldats. Les bases (une bonne coordination œil/main, ainsi que la capacité à traiter des données, et y répondre, provenant de diverses sources audio et visuelles dans des situations chaotiques), plus la capacité à prendre des décisions cruciales rapidement, nous semblent familières.

Ce n'est peut-être qu'après 2004 et la sortie de *Full Spectrum Warrior* que le rapprochement entre jeu vidéo et armée a vraiment été fait, mais en tant que joueur, vos capacités au combat ont été mises à l'épreuve à chaque fois que vous avez eu une manette entre les mains, même si vous n'avez jamais vraiment apprécié les jeux de guerre (une catégorie de laquelle il serait absurde d'exclure *Halo*, même si le violet prédomine sur le kaki.)

Même à un niveau très conceptuel, en tant qu'industries et entités culturelles, les forces armées et le marché du jeu vidéo ont beaucoup en commun : une nette prédominance des hommes et des valeurs masculines traditionnelles, une relation au développement de nouvelles technologies qui confine au fétichisme, et une passion pour les acronymes attirants et divers jargons qui sonnent bien et font sérieux. L'armée en est bien consciente, ce qui explique pourquoi les premiers journalistes invités à essayer des technologies d'entraînement à Warminster ne viennent pas de grands journaux ou magazines militaires, mais d'une sélection minutieuse de mensuels du jeu vidéo. L'exercice consiste en partie à nous sensibiliser à l'aspect financier. Comme toute organisation financée par les impôts, l'armée cherche toujours à gagner plus d'argent qu'on ne lui en donne,



et a besoin de se battre pour avoir sa part de l'argent public. Les simulations de guerre, comme l'explique Coombe en projetant des diagrammes, permettent aux soldats d'acquérir des compétences et stratégies qu'ils apprenaient auparavant sur des terrains d'entraînement plus coûteux, plus risqués et demandant plus de temps, avec un véritable équipement. Elles donnent une aisance qui aide à minimiser les erreurs avec de vraies munitions, et permettent à l'armée d'expérimenter des types de conflits qui n'existent pas encore.

En réalité, il s'agit plus de recrutement. L'agence de relations publiques avec laquelle le ministère de la Défense a collaboré pour l'événement apporte son aide exclusivement dans ce domaine. C'est l'opportunité de découvrir que l'entraînement militaire fait aussi appel à des gadgets et autres objets de haute technologie très excitants, et pas uniquement à des rituels de bizutage et des footings de 40 kilomètres par-dessus des haies avec des sacs à dos remplis de briques. Coombe ne désigne pas une seule fois le système que nous allons voir comme étant du « jeu », et n'oublie pas de préciser que cet entraînement n'est pas destiné à s'amuser ou faire avancer sa carrière, mais à se préparer à la guerre. Cependant, une fois que nous entrons dans les aires d'entraînement, on ne peut s'empêcher de s'imaginer tirer sur n'importe quoi juste pour le plaisir…

Notre premier exercice se déroule sur un stand de tir intérieur appelé le Dismounted Close Combat Trainer (DCCT), une des 155 unités réparties dans toutes les bases de l'armée britannique, de Gibraltar à Brunei. Cinq fusils, modifiés pour ne plus tirer de vraies balles, mais reliés à des tubes de gaz de façon à imprimer un recul réaliste, font face à un écran géant. D'autres armes peuvent être reliées aux mêmes postes. Quand c'est le cas, la technologie utilisée simule leurs différentes propriétés. L'écran et le logiciel peuvent soit afficher des vidéos de scénario mettant en scène de vraies personnes depuis un angle unique de caméra, soit afficher une représentation 3D du terrain et des ennemis autorisant une liberté de mouvement bien plus grande pour l'officier superviseur.

Les scénarios que nous avons pu essayer se déroulaient dans un village poussiéreux comme on en trouve en Irak. Un groupe de villageois en colère proteste dans un petit couloir aux murs en grès. On nous apprend à ne pas tirer trop tôt et qu'un homme du Moyen-Orient peut brandir une arme uniquement comme un symbole ; à moins qu'il ne la pointe sur vous, vous ne devez pas le considérer comme une menace. Regarder à travers la lunette du fusil rend chaque scène plus abstraite, le village semble moins être une série de bâtiments peuplés d'humains qu'une série de cibles potentielles. En dézoomant, le village et ses habitants vaquant à leurs occupations, comme dans *Zelda*, ressemble à un nouveau niveau de *Silent Scope*. C'est un changement brutal qui s'opère entre la vue globale et la vue rapprochée ; celle-ci peut mettre en lumière des menaces, mais laisse aussi voir des dangers là où il n'y en a pas. Le militaire est conscient du problème de cette vision rapprochée dans des situations sociales complexes. « Nous essayons d'encourager les soldats à garder les deux yeux ouverts », nous explique l'officier superviseur. Nous essayons alors, mais c'est incroyablement difficile. Ne rien toucher l'est tout autant.

Rien ne réagit dans les séquences vidéo, il n'y a aucun effet d'impact ni série d'événements évolutifs, un scénario se déroule exactement de la façon avec laquelle il a été filmé, chaque tir est représenté en temps réel par une marque verte éphémère accompagnée du numéro de l'arme qui a tiré. Les impacts ne sont mesurés qu'après. Deux séries de quatre experts en jeux vidéo réalisent un score de zéro. Dans un sens, c'est un soulagement d'entendre que nous allons passer ensuite aux images générées par ordinateur.

Mark Mears est l'attaché de presse et porte-parole d'une société appelée FATS Inc. basée aux États-Unis, qui fournit le système de traitement informatique et la bande-son du DCCT, ainsi que les solutions logicielles pour de nombreuses armées dans le monde. Il les dévoile après un démarrage familier et prolongé de Windows XP. Ce n'est pas un « code jouable », les journalistes ne pourront pas tenter ce qu'il peut faire, mais la démonstration ressemble bientôt étonnamment à la présentation en avant-première d'un jeu PC. Mears présente un soldat polygonal dans un environnement vert luxuriant. Nous voyons ses yeux bouger de droite à gauche, suivant la caméra, et nous comprenons que, contrairement à la vidéo précédente, il est « réel », il mourrait si nous le visions avec les munitions virtuelles. Mears explique comment l'instructeur peut bouger la caméra librement, l'attacher à un véhicule,



la passer à travers les murs. Il parle avec excitation des mises à jour graphiques futures qui incluront une vraie gestion de la physique pour l'herbe, des bâtiments capables d'être déformés de façon réaliste et un support aérien. Côté son, ils travaillent sur des bruits d'ambiance plus réalistes : pleurs d'enfants, aboiements, etc. Le plus excitant, pour lui, est l'arrivée d'un logiciel simulant une nouvelle arme anti-tank à visée vidéo, appelée le Javelot.

Puis, dans une salle de conférence non loin de là, le lieutenant-colonel Nick Bailey, qui dirige l'unité Combined Arms Tactical Training (CATT), nous montre un système grâce auquel un général peut s'entraîner à la « gestion de l'espace sur le champ de bataille » d'une infanterie ainsi que sur des véhicules terrestres et aériens, pilotés et dirigés par de vrais soldats dans un vaste hangar. Bailey explique qu'un de ses objectifs principaux est de générer le même type d'immersion pour les gens impliqués que celle vue dans les yeux de son fils de 14 ans quand il joue à *Age of Empires*. C'est un clone d'*Advanced Wars*, toute forme de direction artistique mise à part. « J'aime tester les limites de mon bac à sable », confie-t-il en souriant après nous avoir présenté un échantillon d'un des trois environnements disponibles. Il y a une différence importante, cependant : « Nous opérons selon la loi de Murphy ici », ajoute Bailey. « Nous ne recommençons pas l'exercice si le général fait une erreur, il doit faire avec et s'en sortir. »

« NOUS NE RECOMMENÇONS PAS L'EXERCICE SI LE GÉNÉRAL FAIT UNE ERREUR, IL DOIT FAIRE AVEC ET S'EN SORTIR »

STAND DE TIR
DISMOUNTED CLOSE COMBAT TRAINER (DCCT)

Le DCCT est essentiellement un système d'entraînement au tir pour les soldats à pied, développé par FATS Inc. Cette société, basée aux États-Unis, conçoit des « solutions d'entraînement virtuel » non seulement pour diverses armées dans le monde, mais aussi pour les civils qui doivent apprendre des protocoles pour interagir avec le public. Huit soldats maximum peuvent être alignés en face de l'écran, avec des exercices contrôlés et édités par l'officier superviseur depuis sa console d'instructeur. Cette dernière est reliée à l'ordinateur central, un Pentium IV à 2,8 GHz, qui affiche les vidéos ou calcule les images 3D pour l'exercice en cours. Chaque arme est équipée d'un laser infrarouge qui mesure la précision du tir, et l'instructeur peut leur assigner diverses caractéristiques, une tendance à s'enrayer, par exemple. Une évaluation de la précision du tir est réalisée en superposant votre tir à, disons, un « tir de laser idéal pour réussir l'exercice ». Cela permet de déterminer le lieu exact de l'impact et aussi de mesurer le mouvement de l'arme. « Vous devez faire attention à la façon dont vous utilisez l'information », confie le porte-parole de FATS, « car vous pouvez affecter la confiance en soi de quelqu'un si vous n'êtes pas prudent. C'est tellement précis, qu'un très bon tir peut sembler mauvais. »

La phase suivante de l'expérience du CATT se situe dans un des 200 simulateurs de véhicules, certains étant des répliques parfaites, au moindre bouton près, de l'intérieur de véhicules militaires, tandis que d'autres sont conçus pour simuler plusieurs modèles différents. Tous sont situés dans des box de métal alignés dans le hangar. Nous entrons dans un box beige et nous retrouvons à l'intérieur d'un véhicule armé *Warrior*, avec la direction, deux écrans, une série de boutons et d'interrupteurs et, en guise de fenêtre, quatre petits écrans à travers lesquels le tireur a une vue simulée à 360°. Puis nous embarquons dans un groupe d'action et nous retrouvons sur une colline à la poursuite d'un tank ennemi, avant de terminer dans une ville où des véhicules médicaux ont besoin d'une couverture et où des snipers se cachent sur les toits. Mais il y a d'autres obstacles à négocier d'abord. Le système connaît plusieurs faux départs avant que nous ne rentrions dans l'action, et même notre pilote de tank expérimenté met trois minutes à faire marche arrière et remettre à zéro avant de pouvoir s'engager dans toute offensive. « Avant, contrôler un tank, c'était un peu comme lutter avec une imposante machinerie », nous expliquera plus tard notre vrai commandant à bord. « Désormais », dit-il, en cherchant à flatter la dextérité de la génération Nintendo, la direction et les boutons sont analogiques. À l'étroit à l'intérieur et coincé dans le fauteuil du tireur, avec un casque imposant vous crachant dans les oreilles des voix presque inaudibles et des interférences, tandis que toute l'unité remue et secoue au point d'énerver même le pilote le plus expérimenté (sans compter les combinaisons de touches à retenir, tellement complexes qu'elles rebuteraient même le meilleur testeur de jeux), on réalise que les jeux militaires les plus réalistes sont obligés de faire de sacrés compromis.

Une fois de plus, nous ratons la mission. Comme avec le stand de tir, c'est une expérience qui rappelle et déforme à la fois celles qu'on a déjà vécues à travers le jeu vidéo. Le vocabulaire des contrôles est le même, mais les dynamiques de jeu sont différentes. Le risque est partout, mais la récompense nulle part : pas de tableaux de scores, ni de médailles pour les meilleurs tireurs, d'animations de mort élaborées, de nouveaux costumes à débloquer, de nouveaux pouvoirs, d'écrans de chargement ou de messages indiquant « Niveau terminé ».

Au stand de tir, un journaliste a dit

qu'il aimerait avoir un de ces fusils installé dans son salon, puis s'est plaint à un soldat qu'il ne pourrait pas supporter une pluie de tirs automatiques. Il ne pourrait pas, car le but de cet exercice était d'apprendre justement quand ne pas tirer. Extrêmement familiers, donc, mais également intransportables, peu confortables, soumis à des contraintes légales et procédurales et n'offrant aucune forme de gratification : voici à quoi ressemblent ces exercices virtuels comparés aux jeux vidéo.

Le soldat Pete Wilson, 21 ans, basé à Warminster, a une grande expérience des deux. C'est un joueur sur Xbox 360 assidu ; il apprécie la présence de nombreux fans de jeux de *Rainbow Six* à *FIFA* dans son unité. Lui aussi ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec la réalité. « Je suis un peu plus lent avec les jeux. Si un civil et moi, soldat depuis cinq ans, devions jouer, nous le ferions de façon très différente. Je serais plus tactique. Je regarderais partout quand l'autre court dans tous les sens en tirant avant de mourir. Mon équipier a fait une partie avec moi et il a perdu. Il était en colère contre lui-même, et j'ai dit : "Je suis un soldat, d'accord, et si c'était moi, là, à ta place en train de combattre un soldat ennemi, je serais mort." »

« MON BOULOT M'AIDE À JOUER, ET CROYEZ-LE OU NON, MAIS **JOUER M'AIDE DANS MON TRAVAIL** DE SOLDAT D'INFANTERIE »

« Dans la réalité, avant de rejoindre et attaquer une position, nous mettons un chargeur plein. Maintenant, quand je joue, si je dois aller dans une pièce pour la nettoyer, la première chose que je vérifie, c'est mon chargeur. C'est agréable de pouvoir faire ça dans un jeu, au lieu de simplement se contenter de tirer, façon Hollywood. C'est bien qu'ils deviennent si réalistes. Mon boulot m'aide à jouer, et croyez-le ou non, jouer m'aide beaucoup dans ma fonction de soldat d'infanterie », dit Wilson.

Il a pratiqué de nombreux jeux réalistes, ou qui en ont au moins l'air, comme les titres *Tom Clancy*. Mais le jeu qu'il vénère par-dessus tout, c'est *Gears of War*. Wilson se fiche que les ennemis ne viennent pas de notre planète. Le détail et les sensations procurées par le maniement des armes dans le jeu, l'accent mis sur le besoin de trouver de bonnes couvertures et la possibilité de rater le rechargement de son arme, font plus qu'occulter la thématique fantastique du jeu. Wilson a été séduit par les publicités et les graphismes du jeu. Ce qui soulève une autre question incontournable : en tant que possesseur d'une console new gen et habitué aux jeux à la réalisation impressionnante, n'a-t-il jamais été troublé, pendant un entraînement, par la médiocre qualité des graphismes proposés par les simulateurs ? « À la CATT, oui », répond-il, « les graphismes ne sont pas bons, mais quel est l'intérêt de gâcher de l'argent pour ça ? C'est le réalisme physique de l'entraînement qui compte. Pourquoi le rendre joli s'il peut faire tout aussi bien en étant laid ? »

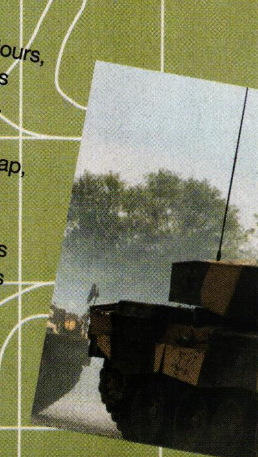
Le mot « jeu vidéo » n'a sans doute jamais été autant utilisé qu'à propos du conflit actuel en Irak, parmi les témoignages de soldats, ou les commentaires des journalistes ou encore les arguments des protestants. Dans un chapitre de son livre sur la guerre virtuelle, *Second Lives*, le chroniqueur d'Edge, Tim Guest, cite un soldat américain qui, de retour d'Irak, disait : « J'ai vu des gens innocents se faire tuer. Vous oubliez totalement l'aspect humain et faites comme s'il s'agissait d'un jeu vidéo. »

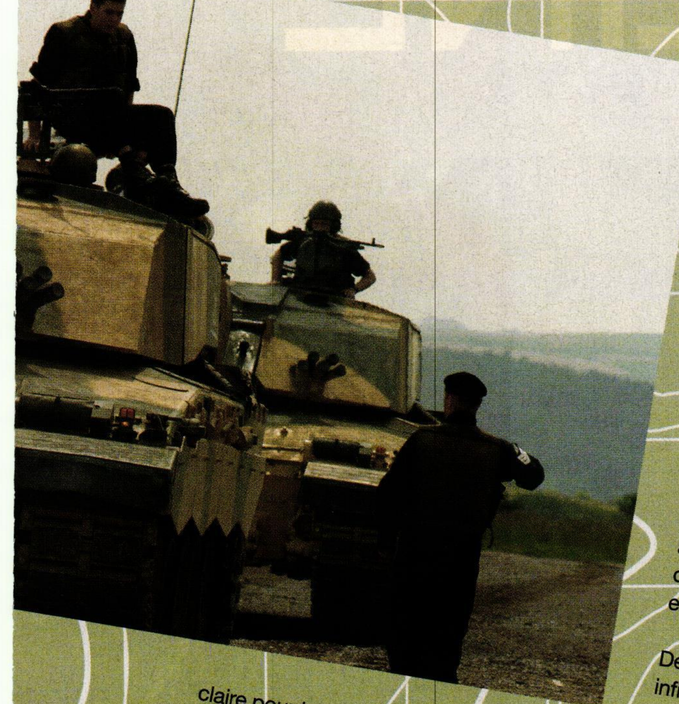


Si la guerre est devenue un jeu vidéo, faut-il blâmer les militaires ? Cela signifie-t-il que leur dépendance croissante à la technologie a rendu les mondes réels dans lesquels les soldats combattent – ainsi que leurs victimes potentielles – plus abstraits ? Si c'est le cas, en quoi un pilote de bombardier tirant sur un ordinateur ciblé automatiquement serait-il moins responsable qu'un Américain prêt à larguer une bombe atomique sur une ville japonaise, ou un commandant de sous-marin sur le point de torpiller un bateau ?

Les soldats joueurs de Warminster ne s'indignent pas des jeux qui utilisent des éléments de la vraie guerre pour en faire du divertissement. De temps en temps, eux aussi les apprécient. Certains joueurs de jeux de guerre sont habitués à mourir, mais la plupart des balles qu'ils tirent dans un jeu ne blessent personne. Certes, les joueurs en ligne qui semblent vraiment croire qu'ils combattent pour l'armée américaine servent Dieu et leur pays peuvent nourrir bien des interrogations sur les effets psychologiques des jeux de guerre sur l'esprit des vrais joueurs… Mais les voir galérer et se sentir frustrés sur les systèmes d'entraînement de l'armée nous rappelle toute la différence qui existe, et existera toujours, entre les jeux destinés à divertir et les programmes d'entraînement militaire.

Depuis les comics *The Eagle* et *Sgt Rock* en passant par les clips de rap, la fiction a toujours exploité les clichés et dangers de la guerre pour raconter des histoires. Les jeux le font depuis des années aussi. Même si les détails visuels et sonores des jeux de guerre modernes n'ont pas grand-chose à voir avec les bouillies de pixels des anciens, il n'y a pas de raison philosophique





EN VOITURE !
COMBINED ARMS TACTICAL TRAINER (CATT)

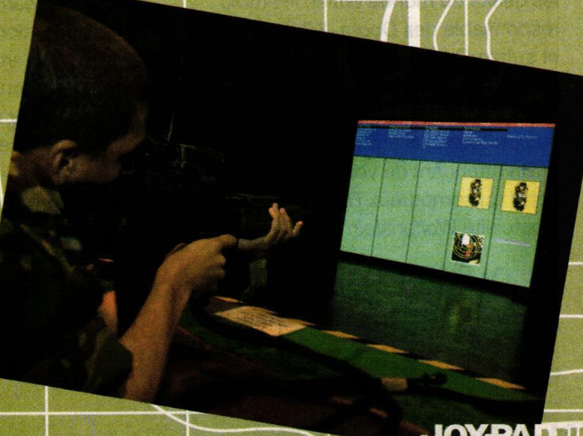
L'armée prétend que le système Combined Arms Tactical Trainer, à environ 590 millions d'euros, est le plus avancé de ce genre. Il dépasserait en taille – et en ambitions – ses équivalents américains. Pilotes et tireurs s'asseoient dans un cockpit approprié et doivent répondre aux ordres et changements d'environnement délivrés par un officier commandant. Il permet de simuler des conflits sur trois terrains et fonctionne en réseau, ce qui fait que des officiers et troupes au sol peuvent s'entraîner ensemble à distance. Après quelques soucis techniques, nous avons embarqué pour une mission dans un tank, assis à la place du tireur, tandis que le pilote suivait un collègue à la poursuite d'un tank ennemi et visitait un village bourré de snipers. Le commandant a une vue indépendante. Il peut synchroniser celle du tireur sur la sienne. Ces possibilités, comme tirer et zoomer, sont contrôlées par une série d'interrupteurs, boutons et pads de direction sur le volant, style manette de Nintendo 64. Malgré les instructions du commandant qui connaît le scénario par cœur, notre mission a échoué et l'exercice s'est terminé, en ce qui nous concerne, dans la confusion.

claire pour laquelle un *Call of Duty* devrait choquer quelqu'un qui ne l'a pas été par *Dogfight*, ou offenser un joueur qui était heureux de mener une guérilla contre le gouvernement, dans *Contra*. Ou, encore avant ça, tous ceux qui s'amusaient à envahir des pays dans *Risk*, ou jouaient avec un Action Man et des soldats miniatures. On peut même dire que participer à ce massacre virtuel contribue à maintenir la paix dans le monde réel : c'est un sain exutoire pour des pulsions biologiques qui n'ont pas leur place dans un monde civilisé. Dans son livre *The Essential Difference* sorti en 2003 qui prétend que l'homme et la femme pensent et fonctionnent de manière radicalement différente, le psychologue Simon Baron-Cohen rapporte que, dans les sociétés primitives, sur trois décès de mâles un est dû à un conflit sur son statut. C'est l'instinct du tueur, vous pouvez l'appeler ainsi, ou le besoin de devenir l'élite. Si vous pouvez apaiser vos vieux instincts en détruisant une armée sans quitter votre maison, alors vous pouvez continuer à déposer les enfants à l'école le matin. Finalement, peut-être est-ce normal, pour l'armée, de considérer les joueurs comme de la main-d'œuvre potentielle : sans la possibilité d'exprimer leurs pulsions antisociales devant un écran, la plupart d'entre eux se seraient peut-être déjà engagés il y a bien longtemps.

De plus, les jeux vidéo ne sont qu'un infime exemple des relations que les technologies tissent entre les sociétés civile et militaire. Isoler l'une de l'autre, pour des raisons morales, serait passer à côté du fait que même le geek le plus pacifiste, aujourd'hui, bénéficie de l'apport des guerres passées. Pas simplement au niveau esthétique de certains films ou jeux, mais aussi au niveau pratique.

Dans la présentation d'introduction que nous avons vue à Warminster, le premier visuel, après l'insigne militaire, est le logo Saab. Les humvees et jeeps ne sont devenues des véhicules civils qu'après des années au service de l'armée. Tout comme les fabricants d'ordinateurs, de téléphones mobiles et de nombreuses marques spécialisées dans la recherche et le développement n'existeraient pas sans l'apport des militaires depuis des décennies. La compagnie autrichienne Swarowski est connue pour sa bijouterie et son événement de charité annuel bourré de célébrités, les Fashion Rocks, mais elle tire toujours l'essentiel de ses revenus des équipements optiques pour l'armée.

Les bénéfices de la guerre sont partout. Et les simulations militaires se confondent en tous points avec les jeux de guerre. Mais elles sont aussi un monde à part. On vous le rappelle avec le malaise que les scènes de tirs en vidéo provoquent instantanément. Quelles que soient les conditions climatiques simulées ou les accidents provoqués grâce au tableau de contrôle, il n'y a aucun moyen de simuler la sensation d'une vraie terre sous le tank, ou celle étouffante d'un après-midi à Bagdad. « C'est comme les pilotes de F1 qui jouent », dit un soldat fan de *World of Warcraft*. « Vous pouvez apprendre le circuit, mais vous ne pouvez pas vivre les vraies sensations. » En 2005, le *New York Times* a cherché de vrais militaires qui ne connaissaient pas déjà la version originale de *Full Spectrum Warrior* sorti pour l'armée. Un lieutenant-colonel, qui a testé le jeu dans une école d'infanterie à Fort Benning, leur a confié : « C'est un jeu propre, mais je ne vois pas comment je pourrais m'entraîner avec ça. » Après avoir « joué » aux équivalents de l'armée britannique, il n'est pas très difficile de deviner ce qu'il veut dire. En revanche, il est difficile d'imaginer comment ce jeu, en vue à la troisième personne, pourrait ne serait-ce que transmettre les compétences de base qu'enseignent les vrais simulateurs. *FSW* était très efficace, car vous saviez qu'il avait un lien avec la réalité. Retournez au jeu après avoir utilisé de vrais fusils et de vrais tanks, et cette impression de réalisme elle-même s'évaporera. Finalement, la conclusion à tirer de tout cela est que si l'entraînement à la guerre était un jeu vidéo, ce ne serait pas *Medal of Honor* ou *Rainbow Six*, ni *Halo 3*, mais… *Steel Battalion*.



Quake 3 Arcade

La version Live Arcade de *Team Arena,* baptisée *Quake 3 Arcade,* devrait se vendre comme des petits pains. La raison ? Un gameplay nerveux réglé au millimètre près, des modes et cartes qui ont fait leurs preuves. On croise les doigts pour que le code réseau tienne la route.

LA RENAISSANCE ?

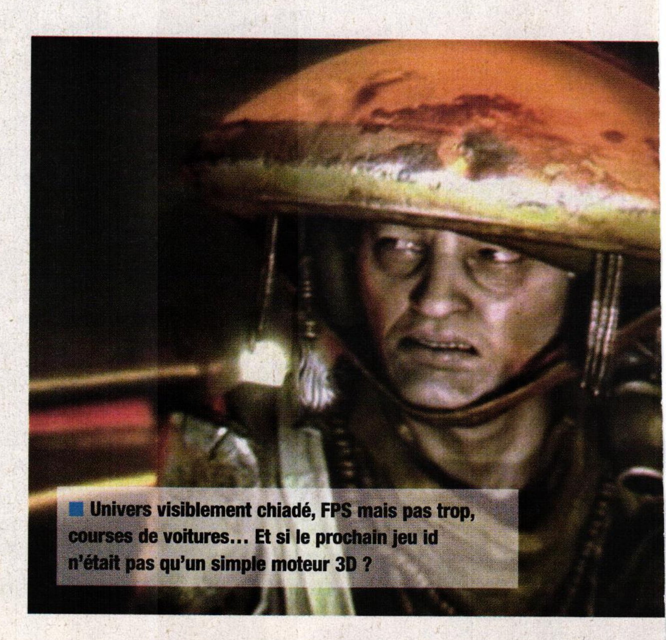
LA QUAKECON 2007, OU COMMENT id SOFTWARE SORT LE GRAND JEU EN RESSORTANT LES GRANDS JEUX !

Oganisée début août par une horde de fans de FPS, la QuakeCon de Dallas a vu son principal sponsor, id Software, se déchaîner comme jamais en termes d'annonces fracassantes. Entre les tournois et autres démonstrations technologiques destinées à faire saliver les geeks du monde entier, le studio responsable des *Doom, Wolfenstein* et autres *Quake* s'en est donné à cœur joie. De leur prochain gros titre à une éventuelle version DS de *Quake,* il y en a eu pour presque toutes les plates-formes.

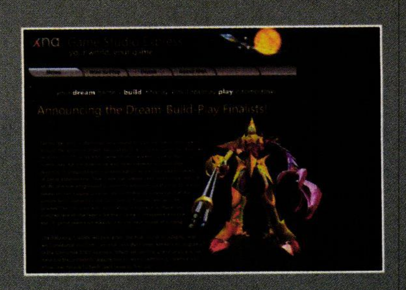
En attendant de vous parler plus en détail du somptueux *Rage* et du toujours d'actualité *Wolfenstein* (tous deux prévus sur PC, 360 et PS3) ou même du prochain « vrai » *Quake,* s'il ne fallait retenir qu'une chose de cette convention, ce serait le retour de *Quake 3* aux affaires. Outre la version DS, encore incertaine mais envisagée par id comme un simili *Metroid* à jouer en multi, *Quake 3 Team Arena* fera bientôt son apparition sur le Xbox Live Arcade.

Quake Zero sera quant à lui une variante gratuite du *Quake 3* d'origine (financée par la pub, en fait), jouable via n'importe quel navigateur Internet. Enfin, le très attendu *Quake Wars* (PC d'abord, consoles plus tard) a enfin une date de sortie précise : le 28 septembre.

LA QUAKECON DE DALLAS A VU SON PRINCIPAL SPONSOR, id SOFTWARE, SE DÉCHAÎNER COMME JAMAIS EN TERMES **D'ANNONCES FRACASSANTES**



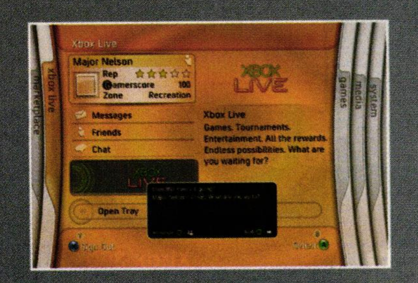
Univers visiblement chiadé, FPS mais pas trop, courses de voitures... Et si le prochain jeu id n'était pas qu'un simple moteur 3D ?



107

XNA

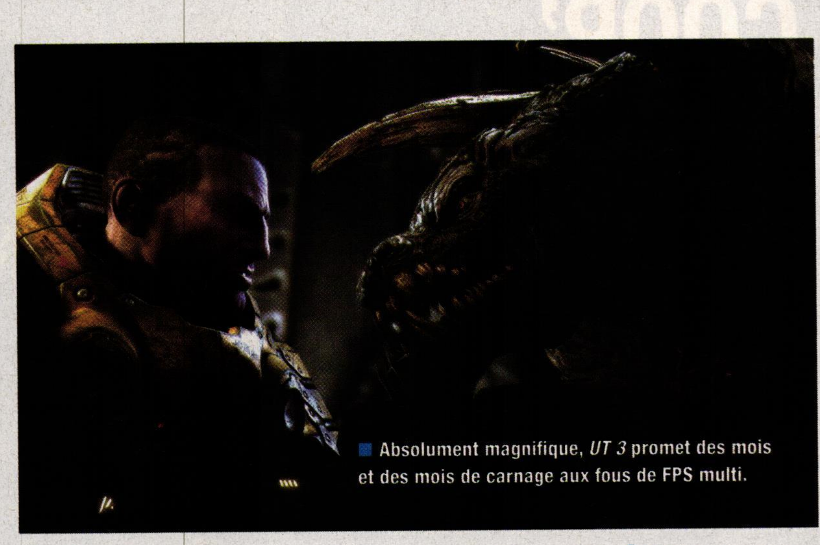
Ils sont 20 à être sélectionnés avec à la clé leur jeu sur le Xbox Live.



108

XBOX LIVE

Le Live de MS tourne toujours à plein régime : plus de 50 % de possesseurs connectés.



■ Absolument magnifique, *UT 3* promet des mois et des mois de carnage aux fous de FPS multi.

Machines PlayStation 3 et PC (novembre), Xbox 360 **Éditeur** Midway

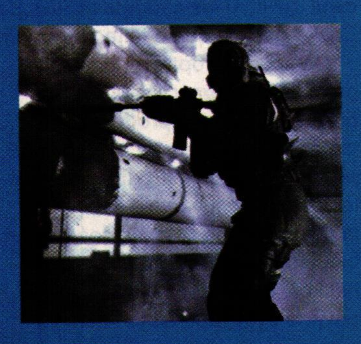
LE GRAND TOURNOI

UNREAL TOURNAMENT III EST SUR LE POINT DE DÉBARQUER, ET IL VA FAIRE TRÈS MAL

Selon Mark Rein, ponte chez Epic, la raison pour laquelle *UT 3* a été repoussé au début de l'année prochaine sur 360 tient aux contenus additionnels créés par les joueurs. Ces add-on, ou mods, Epic veut pouvoir les proposer directement dans son jeu, sans passer par la case « contenu téléchargeable » du Xbox Live Market Place. On aimerait qu'ils y parviennent… D'autre part, le studio a annoncé que souris et clavier seraient compatibles avec la version PS3, et qu'un filtre permettrait aux joueurs de les accepter ou non dans chaque partie. Les mauvais perdants paranoïaques peuvent souffler. Enfin, le jeu PC ne faisant pas partie des jeux Windows Live, il ne sera pas possible de jouer contre les possesseurs de 360. En revanche, les affrontements PS3/PC sont à l'étude chez Epic. Il faut dire qu'avec un clavier et une bonne souris, il ne devrait y avoir aucun déséquilibre entre les deux versions. Et pour ceux qui tiendraient coûte que coûte à jouer au Sixaxis, eh bien bon courage !

CALL OF DUTY 4 EN BÊTA

L'exemple d'*Halo 3* aura visiblement servi : Infinity Ward a aussi programmé sa bêta multi pour le prochain *Call of Duty*. D'abord prévue pour être exclusive au territoire US, cette démo contenant trois maps et plein de bonnes choses à tester a finalement été confirmée pour l'Europe. On devrait la retrouver sur le Xbox Live d'ici quelques semaines, le jeu étant prévu pour le mois de novembre, si tout va bien.



LES DIEUX DU NET…

GUITAR HERO

Rapide, la miss !

Un des succès de *Guitar Hero II* version 360 demande de terminer le morceau « Jordan » en difficulté Expert. Pas une mince affaire, vu le déluge total de notes qui vous attend. Kelly Law-Yone, une jeune Texane, atomise la chanson en cinq étoiles. Non sans trébucher cinquante fois… Surtout qu'elle joue sur PS2, et qu'elle n'aura donc aucun point pour son Gamerscore…

www.tipperqueen.com

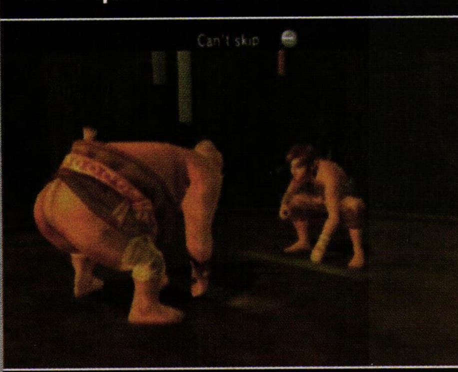


TWILIGHT PRINCESS

Time attack

Les speed runs, c'est une pratique qui vise à terminer un jeu le plus vite possible, en zappant toute cinématique et en prenant tous les raccourcis imaginables. Des gens – un peu fous – font ça sur *Quake, Ninja Gaiden, FF VII* et le dernier *Zelda* sur Wii, achevé en à peine plus de 5 heures par Daniel Hart. Et vous pouvez admirer leurs exploits en vidéo, et découvrir leurs diverses manœuvres.

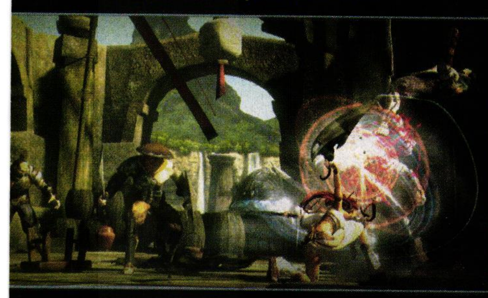
www.speeddemosarchive.com



À TÉLÉCHARGER CE MOIS-CI...

HEAVENLY SWORD

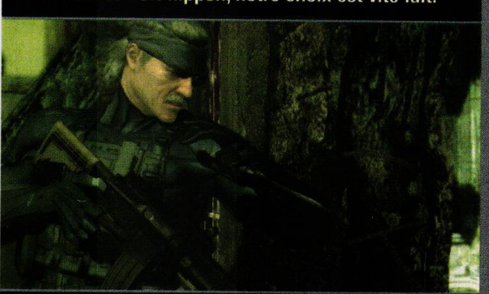
Bon, d'accord, la démo d'*Heavenly* ne dure que le temps d'un soupir. Mais quel plaisir de voir la superbe Nariko bouger enfin pour de vrai. Si la belle n'a pas la classe mortelle d'un Kratos, on apprécie tout de même sa gestuelle et le fait de pouvoir goûter à quelques minutes d'un – on l'espère – futur hit. Et puis bon, pour convaincre des amis indécis qu'ils feraient bien de commencer à économiser, il n'y a pas mieux, pour le moment !





METAL GEAR SOLID 4

Outre quelques trailers de jeux plus ou moins attendus (on retiendra celui de White Knight Story, ne serait-ce que pour la musique), le « PlayStation Premier » japonais de juillet dernier fut l'occasion, pour les fans de la saga, de découvrir les premières séquences de gameplay de *MGS 4*. Des railleries pour certains, un choc pour beaucoup. La démo dure un bon quart d'heure, fait baver comme jamais et se trouve un peu partout sur le Net. Mais comme elle est aussi dispo en HD sur le PSN nippon, notre choix est vite fait.



Machine Xbox 360
Éditeur Microsoft Game Studios

ÇOOP' À QUATRE

BUNGIE RÉGALE LES FANS DE COOPÉRATION : HALO 3 SERA JOUABLE À QUATRE !

Outre son solo, son multi très chargé, la possibilité d'enregistrer des vidéos à n'importe quel moment ou encore le très attendu mode Forge, *Halo 3* promet de grands moments de coopération. Jamais réellement confirmée jusqu'au début du mois d'août, on l'imaginait à deux sur le Live, tout en la fantasmant à quatre en Lan. Après avoir bossé d'arrache-pied pour parvenir à un niveau de qualité suffisant, Bungie a comblé tout le monde : finalement, le mode coopération d'*Halo 3* supportera quatre joueurs sur le Xbox Live !

Le Master Chief et l'Arbiter seront donc secondés par deux Elites. Il sera par ailleurs toujours possible de jouer à deux en écran partagé, de faire du 2 + 2 sur le Live ou de se limiter à une bonne vieille séance en Lan, chacun jouant sur sa console. Quant à ceux qui auraient peur que le jeu ne devienne trop facile en jouant à quatre, pensez Metagame. Cette fonction permet d'ajouter des contraintes aux parties, et donc de rendre l'expérience plus corsée. Et comme Bungie semble encore préparer quelques annonces, on ne peut qu'être rassuré sur le potentiel du jeu. Pour avoir pu tester un niveau en coop' à quatre, on en frémit d'avance !

BUNGIE A COMBLÉ TOUT LE MONDE : FINALEMENT, **LE MODE COOP' D'HALO 3** SUPPORTERA QUATRE JOUEURS SUR LE XBOX LIVE !

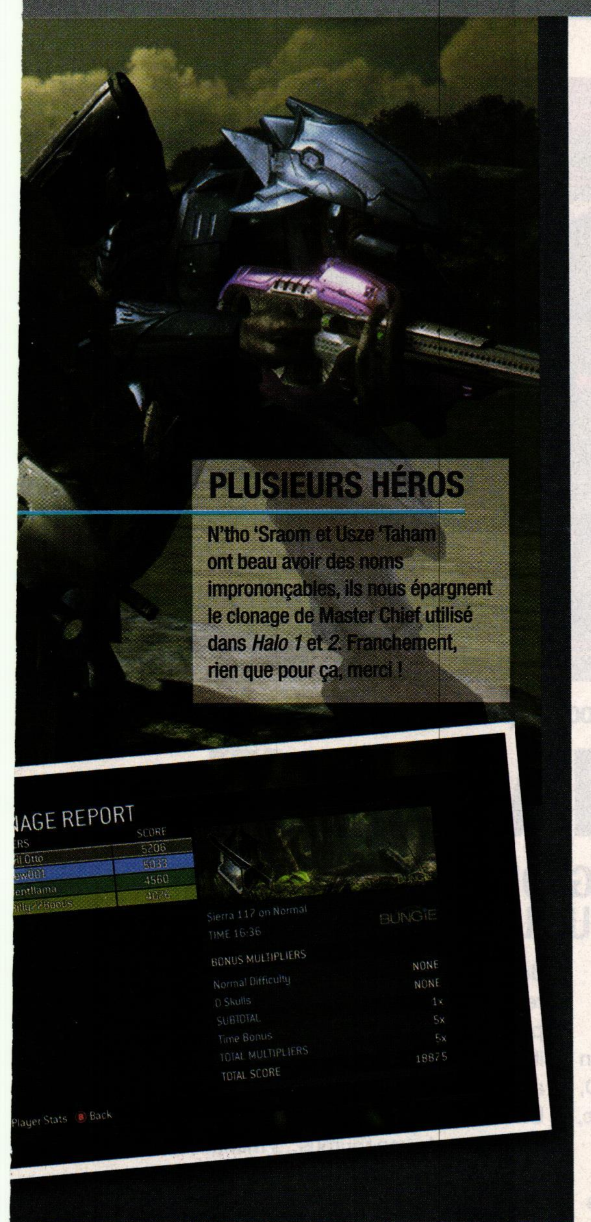
SNAKE EN LIGNE DE MIRE

METAL GEAR SOLID 4, SUR LES TRACES DE SUBSISTENCE

Jouable jusqu'à 16, le mode online de *MGS 4* promet de grands moments de stress, surtout pour celui qui a vu les gadgets utilisés par Snake dans la démo faite par Kojima.

Camouflage optique, gestuelle complète et caméra enfin bien placée, tout paraît prêt pour une expérience au-delà de ce que *MGS 3* proposait en multi. Pour le moment, les détails sont vagues et seule la possibilité de voir ses coéquipiers bleutés (et ses ennemis, une fois hackés, en rouge) a filtré. La bêta ouverte ayant lieu en ce moment même, on devrait vite en savoir plus.





PLUSIEURS HÉROS

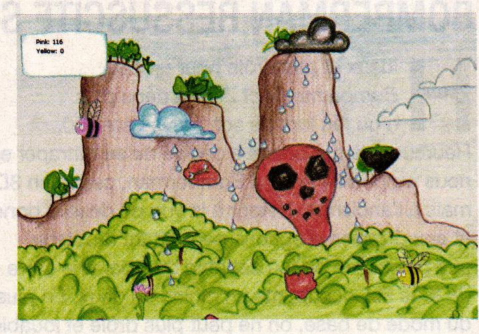
N'tho 'Sraom et Usze 'Taham ont beau avoir des noms imprononçables, ils nous épargnent le clonage de Master Chief utilisé dans *Halo 1* et *2*. Franchement, rien que pour ça, merci !

Machine Xbox 360
Éditeur Microsoft Game Studios

FIERS AMATEURS

LE XNA DE MICROSOFT : LE KIT SE DÉVOILE

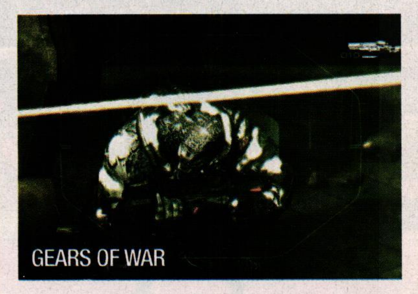
Pour rappel, le XNA est une sorte de kit de développement permettant de créer des jeux relativement élaborés, et ce avec un matériel peu ou pas onéreux. La classe !, même s'il faut tout de même de solides connaissances pour sortir quelque chose qui soit digne d'intérêt. Microsoft, qui a lancé il y a peu un concours (le Dream-Build-Play) visant à promouvoir son logiciel, a dévoilé les vingt finalistes. Les projets, issus de Chine, de Suède et même de France, vont du simple shoot en deux dimensions au jeu d'action à la troisième personne. Le gagnant remportera un joli chèque plein de zéros, ainsi qu'un contrat lui garantissant une place sur le Xbox Live Arcade. Et franchement, au vu de certains autres screens, on espère que plus d'un jeu échouera entre nos mains, que ce soit grâce au XBLA ou via un téléchargement sur PC.



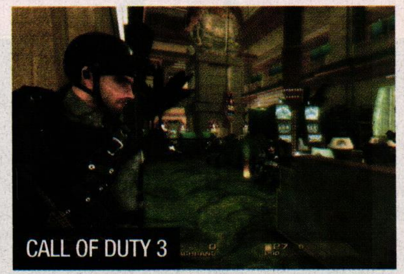
TOP 10

LES JEUX LES PLUS JOUÉS SUR LE LIVE (sem. du 30/07)

1. GEARS OF WAR
2. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
3. GUITAR HERO II
4. FORZA MOTORSPORT 2
5. CALL OF DUTY 3

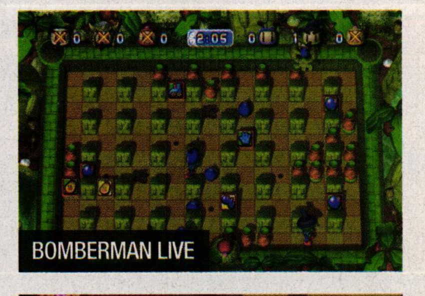


GEARS OF WAR

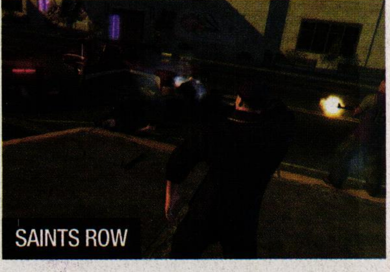


CALL OF DUTY 3

6. BOMBERMAN LIVE
7. OBLIVION
8. NCAA 08
9. GRAW 2
10. SAINTS ROW



BOMBERMAN LIVE

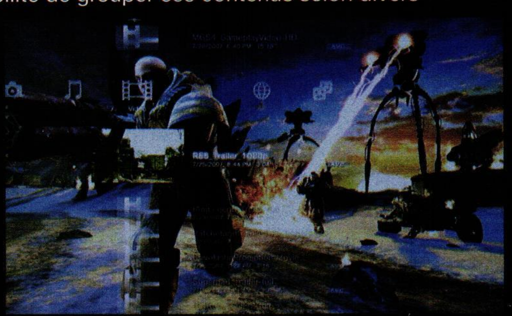


SAINTS ROW

ENCORE UN EFFORT

SONY PASSE SA PS3 EN 1.90, POUR PLUS DE CONFORT

En constante évolution, le firmware de la PS3 s'offre quelques nouvelles fonctionnalités. Entre l'apparition des smileys et quelques améliorations de la navigation sur le browser Internet intégré, on trouve avec joie la possibilité de grouper ses contenus selon divers critères (date d'apparition sur la console, date de création...) et celle de trier ses jeux un peu comme on veut. L'upsampling de CD audio est aussi de la partie, avec diverses options permettant de justifier son installation hors de prix. Enfin, entre autres minces ajustements, on apprécie la fonction permettant d'afficher n'importe quelle image en fond d'écran, même si l'on regrette que les textes en deviennent parfois presque illisibles.



DERNIÈRE MINUTE

TEKKEN EN LIGNE

Déjà disponible au pays du soleil levant, la version online de *Tekken 5 Dark Resurrection* ne devrait plus tarder à voir le jour sur nos PS3 européennes. Pour pouvoir détruire le moral de ses amis à distance, il faudra évidemment allonger la monnaie : entre 15 et 20 € pour la version complète, et « seulement » 6 ou 7 si vous avez déjà acheté la version offline.



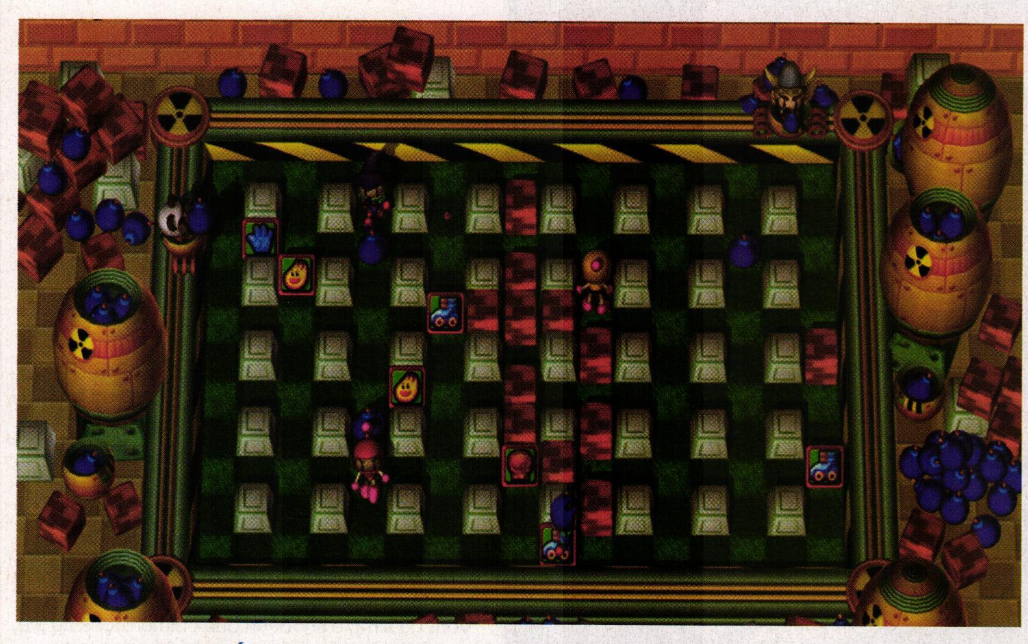
LA 908, ENFIN !

Prévue pour apparaître sur le Market Place au moment du lancement du jeu, la Peugeot 908 aura finalement mis plus d'un mois à montrer ses jupes sur le Live. Seule voiture de course permettant d'appliquer des peintures personnalisées, elle se prête volontiers au jeu des artistes du Net. Mais il vous en coûtera 50 MS points. En contrepartie, un pack gratuit rassemblant trois Nissan (350Z, Sentra et Altima) est aussi de la partie. Si Turn10 pouvait se fendre de quelques circuits en plus, on ne serait pas contre.



PLAN B ?

Microsoft vient de lancer un site permettant d'enregistrer sa 360, de planifier un enlèvement une fois la machine cramée et de suivre l'opération durant tout son déroulement. Plus pratique que le double coup de fil SAV / UPS... Nous, on préférerait des consoles plus fiables.



Machine Xbox 360 **Éditeur** Konami **Prix** 800 MS pts

BOMBERMAN LIVE

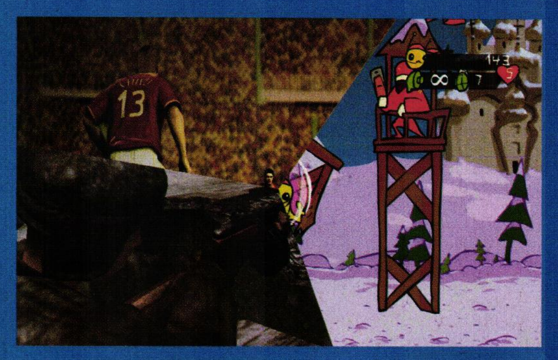
APRÈS UNE VERSION BOÎTE IGNOBLE, BOMBERMAN RESSUSCITE SUR LE LIVE

Hideux et pas drôle pour un sou, *Bomberman Act Zero* a déçu plus d'un fan lors de son arrivée sur 360. Heureusement, Konami a décidé de se rattraper en nous proposant un vrai Bomberman, certes en 3D, mais à l'ancienne. Retour à la vue de dessus donc, et aux dizaines d'options permettant d'obtenir une puissance de feu capable de vider une carte de tous ses occupants en moins de deux. En plus du mode de base, on ne peut plus drôle et jouable jusqu'à huit, on retrouve quelques variantes : de la course aux options (toutes regroupées au milieu de la carte) à un mode voyant chaque explosion repeindre le sol, et donc rapporter des points au perso concerné, il y a vraiment de quoi faire. Enfin, il est possible de customiser son Bomberman en associant divers accessoires et casques délirants. Évidemment, deux ou trois options cultes (les sortes de kangourous...) manquent à l'appel, mais ce *Bomberman Live* fait tout de même partie des meilleurs épisodes jamais parus. Clairement un indispensable du Live Arcade !



LE LIVE EN CHIFFRES

ILS SONT BONS, ET MICROSOFT AIME LE FAIRE SAVOIR



7 millions de joueurs connectés, c'est plus de 50 % de possesseurs de Xbox 360 qui bataillent, conduisent ou shootent sur le Live. En tout, ça représente plus de 2 milliards d'heures en ligne, dont environ 230 millions rien que pour des jeux de sport. Ajoutons à cela 45 millions de téléchargements sur le Live Arcade, 1 million de messages envoyés par jour et plus de 11 millions de Gamerpoints distribués jusqu'ici, et on en aurait presque le vertige !



WWW.FL-GAMES.FR

Pour toutes informations
contacter nous au : 01 60 16 42 32

Livraison Express sur le Monde Entier
24H/48H sur la France

JEUX IMPORT



IMPORT DIRECT
USA - ASIE

Le spécialiste du jeux import et de l'accessoire sur consoles!

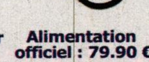
Site sécurisé Banque Populaire    

Xbox 360



...de Tournevis pour ...360 / Xbox : 12 €

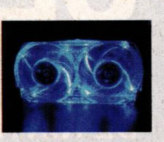

Connectivity Kit pour Xbox 360 : 16.90 €


Alimentation officiel : 79.90 €


Cable VGA HD : 14.90 €

Aussi Disponible :
- Cable Component : 14.90 €
- Cable RGB : 14.90 €
- Cable AV : 14.90 €


Intercooler 360
19.90 €

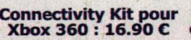

Ventilateur interne bleu X360 : 16.90 €
Dispo aussi en Rouge et Vert

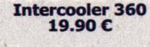
Coque Complete noir avec X Bleu : 64.90 €
Rouge et Vert Dispo!

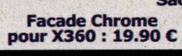


Facade Chrome pour X360 : 19.90 €

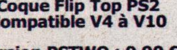
Sac de transport
24.90 €







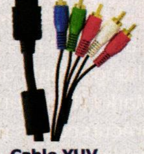
PS2 / PS3 / PSP


Coque Flip Top PS2 Compatible V4 à V10

...ersion PSTWO : 9.90 €


Magic swap 3.6 pour PS2/PSTWO : 19.90 €
Slide Card et Magic Key 3 Offert


Hand Grip pour PSP : 8.90 €


Manette DualShock 2 Officiel Sony : 24.90 €
Aussi disponible en : Noir, Smoke, Jaune et Bleu


Cable YUV PS2/PS3 : 6.90 €
Version plaqué "Or" : 14.90 €


Cable HDMI PS3 : 9.90 €
Version Plaqué "Or" : 12.90 €


Ventilateur PS3 : 15.90 €


Casque Bluetooth PS3 : 44.90 €
Casque USB : 26.90 €

...nite Sauvegarde


M3 DS Simply pour DS / DS Lite
39.90 €


DS Linker 8GB (1go) pour DS / DS Lite
49.90 €
Version 16G(2Go) : 69.90 €


R4 Revolution pour DS / DS Lite : 39.90 €


Supercard DS Slot 1 Micro SD pour DS/DSLite
35.90 €


Cyclo Evolution Pour DS/DS Lite
49.90 €


Super Key pour DS/DSLite : 12.90 €

Version Rumble Disponible (Nous Consultez)
Supercard SD pour GBA, DS et DS Lite
34.90 €
Version Mini SD : 42.90 €

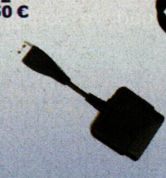

Supercard Lite pour DS / DS Lite
49.90 €
Existe en blanc et Rose

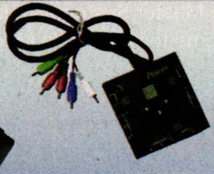
PC / Vidéo


...aptateur manette PS2 ...ur PC (1 port) : 6.90 €


Adaptateur manette PS2 pour PC (2 ports) : 9.90 €

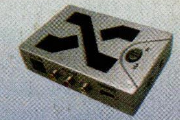
Adaptateur manette PS2 pour PC (2 ports) : 16.50 €



Adaptateur manette PS2 pour PC et PS3 : 9.90 €


YUV Selector
19.90 €


HDMI Selector (4Ports)
99.90 €
Modele Alu Plaqué "Or"

Adaptateur manette PS2/GC/DC pour PC (1 port) : 25.00 €



XGA Box Universelle : 58.90 €

GC / WII


Access Pro ...ol Kit V2 : 19.90 €


Puce Xeno GC pour GC : 9.90 €

Stand de recharge pour 2 Wiimote + Batterie
19.90 €


Puce Wiikey Wii : 24.90 €

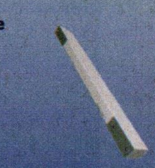

Cable YUV Wii : 14.90 €


Pistolet pour Wiimote
12.90 €


Gant de boxe Wii : 14.90 €


Protection Silicon pour Nunchuck et Wiimote : 8.90 €
Autres couleurs dispo

Epée pour Wiimote
22,90 €


Mini Sensor Bar Sans-Fil : 12,90 €

Espace Professionnel

Revendeurs contactez notre service professionnel :

Tél : 01.60.16.02.30 - Fax : 01.60.16.19.77

ou par email : revendeur@fl-games.com

COMMENT COMMANDER?

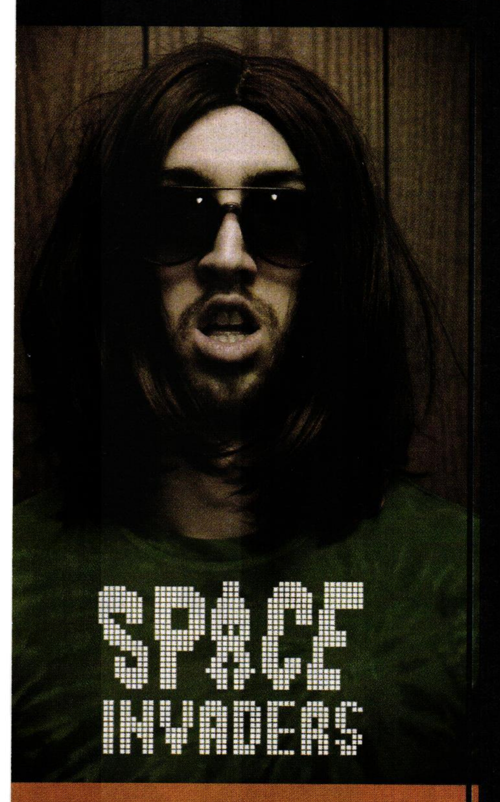
PAR COURRIER EN NOUS RENVOYANT LE COUPON CI-CONTRE

- PAR INTERNET : http://www.fl-games.fr
- PAR TELEPHONE : 01 60 16 42 32

Ouverture du Lundi au Vendredi de 10h à 12H30 / 14H à 19H

Passez commande par CB, par téléphone ou par chèques / mandats par courrier à : FL-GAMES, BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom	Téléphone / email	Articles
Adresse		
Code Postal, Ville		+5,80 Eur de frais de port



CHALLENGER HIGH-TECH



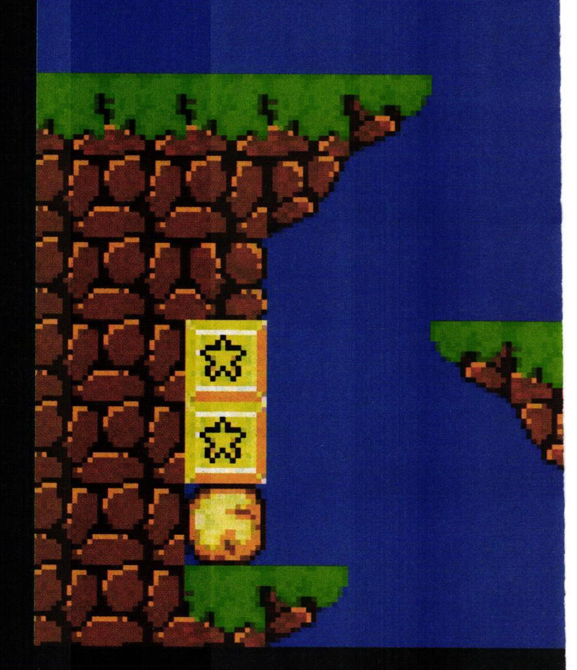
1987 : pour tous les gamins du monde, la (gué)guerre éclate pour de bon dans les cours d'école. D'un côté les pro-Nintendo, leur plombier moustachu et leur lutin vert, de l'autre les fous de Sega qui, du soir au matin, imitent les « voix » (mal) digitalisées qui accompagnent l'apparition du nom du constructeur. D'un côté des graphismes baveux à souhait, de l'autre des clignotements de sprites à en devenir épileptique. Dans les cours, donc, on s'étripe dans la joie et la bonne humeur pour savoir laquelle en a le plus (de bits !), laquelle propose la ludothèque la plus impressionnante. Et, pour tout hardcore gamer en culottes courtes, les adaptations de hits d'arcade sur la Master System de Sega valent bien plus que ces vulgaires histoires de tri-force et de princesses à libérer…



Éditeur Sega Sortie Septembre 1987 (Europe)

SEGA MASTER SY

LE CHALLENGER DE NINTENDO N'AURA PAS EU LE DESSUS !



Avant d'émerger aux États-Unis, puis en Europe sous le nom de Master System, la première console de Sega à atteindre nos côtes connut quelques changements de nom. Baptisée SG-1000 Mark I (1983) puis SG-1000 Mark II (1984), cette précurseuse s'inspirait de l'infrastructure d'une Colecovision ou d'un MSX. C'est la Mark III, relookée en noir, que le constructeur se décida à exporter. Malgré sa puissance technique légèrement supérieure à celle de la NES, la SMS lutta pour trouver des acquéreurs, peu aidée en cela par un contrat de distribution avec Tonka, boîte américaine spécialisée dans le jouet qui ignorait tout de la vente des jeux vidéo. Sans compter que le contrat d'exclusivité que Nintendo imposa aux développeurs voulant travailler sur la NES – sortie un an avant la SMS –, réduisit considérablement sa ludothèque. L'apparition d'une Master System II, à bas prix et sortant en même temps que la Megadrive, souligna pourtant la volonté d'en découdre avec Big N. En vain. Les chiffres des ventes furent mineures, sauf en Europe où elle fut bien accueillie.

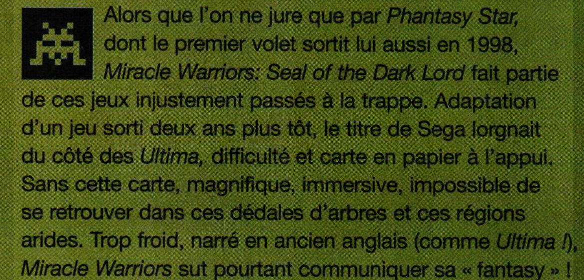
LE CONTRAT D'EXCLUSIVITÉ QUE NINTENDO IMPOSA AUX DÉVELOPPEURS VOULANT TRAVAILLER SUR LA NES – SORTIE UN AN AVANT LA SMS – RÉDUISIT SA LUDOTHÈQUE

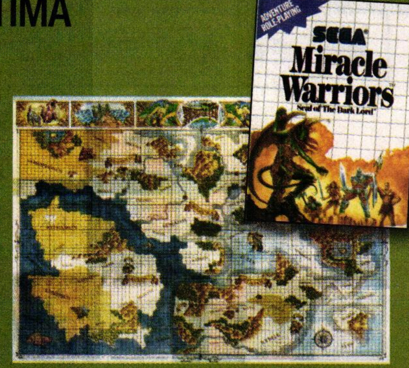
Éditeur Sega Sortie 1988

MIRACLE WARRIORS: SEAL OF THE DARK LORD

UN GRAND RPG AUX DOUX AIRS D'ULTIMA SE RETROUVE AUX OUBLIETTES

Alors que l'on ne jure que par *Phantasy Star,* dont le premier volet sortit lui aussi en 1998, *Miracle Warriors: Seal of the Dark Lord* fait partie de ces jeux injustement passés à la trappe. Adaptation d'un jeu sorti deux ans plus tôt, le titre de Sega lorgnait du côté des *Ultima,* difficulté et carte en papier à l'appui. Sans cette carte, magnifique, immersive, impossible de se retrouver dans ces dédales d'arbres et ces régions arides. Trop froid, narré en ancien anglais (comme *Ultima !*), *Miracle Warriors* sut pourtant communiquer sa « fantasy » !





STEM



Égérie de Sega jusqu'à l'arrivée de Sonic, *Alex Kidd* aura été le héros d'un poignée de jeux sur Master System.

Éditeur **Sega** Sortie **1988**

SHINOBI

PLUS QU'UNE ADAPTATION : SHINOBI SUR MASTER SYSTEM !



À chaque nouvelle génération de console, on assiste à une suite ininterrompue d'adaptations de jeux d'arcade souvent mal fichues, injouables. Avec Sega, c'est différent : chaque transposition a été pensée afin de tirer le meilleur parti de la machine. Dans *Shinobi*, le gameplay est retravaillé, plus abordable, avec une barre d'énergie (on ne meurt plus d'un seul coup), des sorts plus nombreux… Bref, alors que la borne arcade pousse le joueur, addict, à glisser quelques coins dans la fente prévue à cet effet, la version SMS est une balade – et quelle balade ! –, au cœur d'une belle brochette de niveaux.



LE CHIFFRE

1 250 000

C'est le nombre de consoles Sega Master System écoulées pendant les quatre premiers mois de son exploitation. Un chiffre correct, mais difficilement comparable aux 2 millions de Nintendo Entertainment System vendues pour la même période. L'écrasante popularité de Nintendo (aux États-Unis, la firme détenait plus de 90 % du marché) n'empêchera pas Sega d'aligner, au final, et sur plus d'une dizaine d'années, le chiffre de 13 millions de consoles vendues. Pas si mal, pour une plate-forme dénigrée !



IL ÉTAIT UNE FOIS…



MASTER SYSTEM

1954
LA NAISSANCE

Pour divertir les soldats américains présents sur le sol japonais (machines à sous et autres attractions), David Rosen crée Rosen Enterprise. En 1965, la société change de nom pour devenir SErvice GAme (Sega).

1983
LES PREMIERS ESSAIS

Sega se lance dans l'industrie du jeu vidéo, avec successivement plusieurs modèles qui ne sortent pas des frontières du Japon. Les SG-Mark I, II et III poussent le constructeur à voir plus loin.

1986
LA SORTIE

Visuellement plus attractive que sa concurrente, la Master System débarque aux États-Unis où Nintendo s'est déjà installé. Le four est immédiat, contrebalancé par des résultats européens plus encourageants.

1990
LA TRANSFORMATION

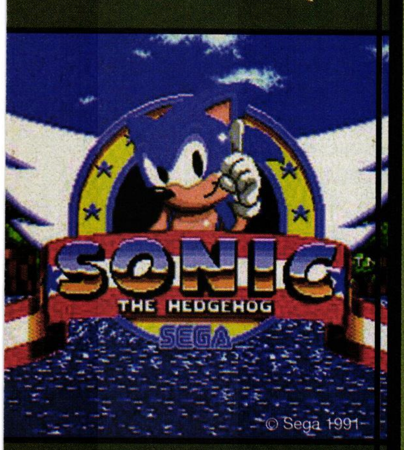
Alors que l'entreprise se focalise sur la sortie européenne de la Megadrive, Sega brade la Master System en proposant une version aux courbes plus arrondies, la débarrassant de certaines options.

1996
LA FIN

À bout de souffle, portée par quelques rares jeux *(Sonic The Hedgehog, Alex Kidd in Miracle World)*, la SMS meurt tranquillement. Sa fabrication s'arrête. Plus de dix ans au compteur… Pas mal !

« EN RESTANT FIDÈLE AUX FONDAMENTAUX DE SONIC ET EN INJECTANT UN PEU DE L'ESSENCE DE BIOWARE, LA TRANSITION SERA DOUCE »

RAY MUZYKA / **P.D.G. DE BIOWARE**
À PROPOS DU JEU SONIC EN PRÉPARATION CHEZ BIOWARE



DÉCRYPTAGE
Commencée sur Megadrive, la série *Sonic* est l'emblème de Sega. Le 17 juillet dernier, Bioware, développeur américain de RPG, déclare avoir conclu un accord avec Sega dans le but de créer un nouveau jeu *Sonic* sur DS, fidèle, ayant conservé la saveur des jeux Bioware. Une nouvelle donne pour *Sonic* ?

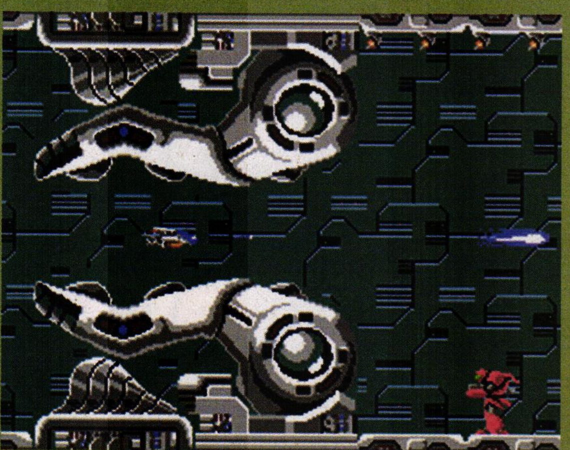
Éditeur **Sega** Sortie **1989**

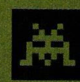
R-TYPE

UN RÊVE D'ADAPTATION POUR FINS DÉGOMMEURS D'ALIENS

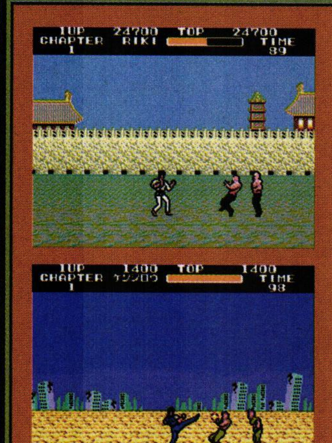








Inutile de présenter *R-Type* et son concept de bouclier, novateur à l'époque de sa sortie. Titre attendu par tous les fans d'arcade et tous les mordus du shmup, le chef-d'œuvre d'Irem passa sans trop de dommages l'épreuve de l'adaptation, surtout si on la compare à celles existant sur Amiga et Atari ST. Moins belle, cette version s'avéra plus intéressante. Malgré une perte graphique indéniable et des sprites plus petits que dans l'original, le gameplay et les boss ne subirent aucun gros changement, et envahirent l'écran pour la joie des shooters. Mais, plus que tout, elle s'autorisa ce que la vertueuse adaptation sur PC Engine (en deux cartes) n'osait rêver : caser un Level secret, bien planqué au milieu du quatrième niveau, et son boss en trois parties sorti de nulle part. Culotté !



Éditeur **Sega** Sortie **1986**

KEN LE SURVIVANT SUR SMS ?

AU JEU DES SEPT ERREURS, BLACK BELT SE PREND DES AIRS DE HOKUTO NO KEN !

Oui, l'élève de l'école *Hokuto de cuisine* (aïe, aïe, aïe !) a bien fait un tour sur Master System, caché dans un kimono de troisième dan. Adaptation du jeu *Hokuto no Ken* présent sur SG-1000 Mark III, *Black Belt* améliorait certains points et en massacrait des dizaines d'autres, à commencer par les graphismes et les décors, carrément salopés. Alors tant pis pour les amateurs de « aaaaaa-ta-ta-ta-ta-ta-ta... ».

DES GADGETS À GOGO

QUAND LA MASTER SYSTEM VEND GRÂCE À SES INTERFACES



Dès les premiers mois de sa sortie en Europe, la Master System tente, à l'instar de la NES avec son robot *R.O.B.* ou son *Light Gun*, d'imposer sa présence par diverses interfaces vendues en sus. Lunettes 3D, manette arcade (le Control Stick) ou Light Phaser, modelé inspiré de celui de *Zillion*, un des premiers jeux de la console. Si le flingue a profité d'une dizaine de titres, comme le classique *Safari Hunt* ou le bon *Operation Wolf*, seuls six jeux ont bénéficié de la technologie avant-gardiste des lunettes 3D : *Blade Eagle 3D, Zaxxon 3D, Maze Hunter 3D, Poseidon Wars 3D, Missile Defense 3D* et *Space Harrier 3D*. Rapidement, les deux accessoires sont abandonnés par manque d'intérêt du public. Et pourtant, avec leur technologie d'obturation, les lunettes autorisaient pour la première fois une 3D en couleur. Seul problème, le frame-rate était alors divisé par deux, ce qui ne manquait pas de provoquer moult maux de tête aux joueurs. Un échec d'autant plus dommageable que la vaste campagne de pub, dans les divers magazines de l'époque (dont *Tilt*) semblait démontrer une véritable volonté de l'entreprise d'imposer sa marque. Aujourd'hui, la Wii de Nintendo, avec un concept à peine plus poussé, parvient, elle, à rassembler les masses vidéoludiques derrière les écrans.



■ Les interfaces les plus avant-gardistes étaient sur Sega Master System







Éditeur **Sega** Sortie **1988**

KENSEIDEN

ENCORE UN JEU OUBLIÉ !



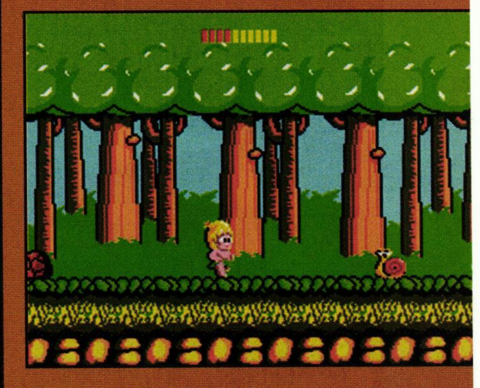
Fort de son nom japonisant, *Kenseiden*, jeu d'action en scrolling horizontal et création originale de Sega pour sa console, est sans aucun doute le plus beau jeu de la Master System et aussi le plus exotique. On y taille dans le gras des Yokaïorté et on massacre des centaines de fantômes dans des temples et des forêts de bambous, le tout porté par des compositions musicales enchanteresses. Si les clignotements s'invitent parfois, Kenseiden dépasse d'une tête tous ses collègues grâce à ses boss originaux, à une véritable ambiance et à une patte esthétique attachante. Dommage qu'il soit si facile !

WONDERBOY IN SEGALAND

UNE SÉRIE DE LÉGENDE



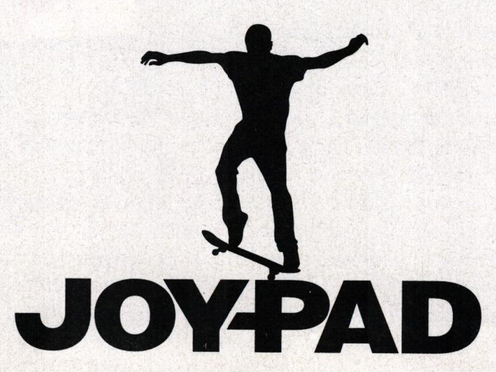
Série emblématique des salles d'arcade, *Wonderboy* aura connu un destin inattendu sur Master System. Si le premier volet n'a laissé que de vagues souvenirs à certains ségaphiles, le deuxième opus, lui, en a laissé cois plus d'un. Plate-forme, combats, RPG (achat d'armes, armures…), *Wonderboy in Monsterland* cumule les bonnes idées, demande tact, adresse et neurones au joueur s'il veut s'en tirer sans trop de dégâts. Qui plus est, comparée aux autres adaptations, voire au jeu original, la version Master System place score et jauge de vie en haut de l'écran pour une meilleure vision de l'environnement immédiat. Avec un troisième volet, *Wonderboy III: Dragon's Trap*, uniquement développé pour les consoles de jeu, la série s'enflamme, reprend le précédent volet à sa toute fin pour lui donner une suite logique, plus ouverte, où le héros peut désormais, lui aussi, se transformer en dragon. Une série indispensable sur SMS !





LE MOIS PROCHAIN

Skate




NEW! 251 614 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
251 333 Wheeling de folie!
NEW! 251 615 Cascades vertigineuses!
VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
VIDÉOS: VBEAN VMOTO VEXTREME... au 81111 (VMOTO au 81111)
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
NEW! 251 616 WPT: La meilleure main
NEW! 251 617 Dérapages et crissements!
NEW! 251 618 Tuning et jolies filles!
251 330 Mr Bean: Galère aux WC!
NEW! 251 338 Mr Bean: La compil' des grimaces!
NEW! 251 619 Teddy l'ours tueur!
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (SRAP 81122)
+7000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
À 20 ans NEW 251 620
À armes égales 251 339
À fleur de toi 251 340
À la bien 251 621
Appelez-moi Kenza 251 341
Assassin de la police 251 342
Back to black NEW 251 622
Balance-toi 251 343
Benthi 251 344
Boulbi 251 345
C'est une p... 251 347
Don't matter 251 349
Façon Sex 251 350
Fous ta cagoule 251 351
Garçon 251 352
Halla Halla 251 354
J'aime 251 356
J'aime trop ton boule 251 357
Je me bats 251 359
Last Night 251 361
Long way 2 go 251 623
Ma soeur 251 363
Marly Gomont 251 364
Mauvaise foi nocturne 251 365
Me & U 251 624
Nouveau Français 251 366
On a changé 251 367
Pitbull 251 369
Reste en Chien 251 371
Smack that 251 372
T'es parti 251 373
Ta meuf (La caille) 251 374
The way I are NEW 251 625
Trankillement 251 375
Umbrella 251 376
Victoire 251 377
POP, ROCK
(You drive me) Crazy 251 378
Crazy 251 379
Durch den monsun 251 380
Girlfriend 251 381
Girlfriend (Cupid's chokehold) NEW 251 626
Grace Kelly 251 382
Hotel California 251 383
Love today 251 384
Relax 251 386
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 251 388
Hell bells 251 390
Highway to hell 251 391
Thunderstruck 251 392
What I've done 251 393
VARIÉTÉS
4 mots sur un piano NEW 251 627
À corps perdu 251 394
Allumer le feu 251 628
Antisocial 251 629
Aux arbres citoyens 251 396
De temps en temps 251 397
Désolé pour hier soir 251 398
Ding ding dong NEW 251 630
VARIÉTÉS (suite)
Double je 251 399
Ecris l'histoire 251 400
J'ai chaud NEW 251 631
J'ai demandé à la lune 251 401
Je suis en vie 251 632
Je viens du Sud 251 633
L'aigle noir 251 634
Le Roi Soleil-Ca marche 251 635
Les bobos 251 636
Les lacs du Connemara 251 637
Lola 251 403
Louxor, j'adore 251 404
Mistral gagnant 251 405
Mon ange 251 638
On s'attache 251 407
Parce qu'on ne sait jamais 251 408
Princess (Tango) NEW 251 639
Vivo per lei 251 640
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Garçon 251 411
Relax, take it easy 251 412
Love is gone 251 413
Double je 251 414
On s'attache 251 415
Trankillement 251 416
Umbrella 251 417
Princess 251 418
J'aime trop ton boule 251 419
Axe-Bom chicka wahwah 251 420
NCIS 251 421
Heroes VF 251 422
DANCE, ELECTRO
Calabria 2007 251 423
D.A.N.C.E. NEW 251 641
Le Titou 251 642
Love is gone 251 425
Manureva 2007 251 643
Miracle 251 644
Relax, take it easy 251 428
Shining star NEW 251 645
Sound of freedom 251 429
Unidos para la musica 251 430
ZOUK, REGGAE
Ki dit mié NEW 251 646
No woman no cry 251 432
Princess 251 433
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 251 434
Obsession 251 435
Porque te vas 251 647
Sara perche ti amo 251 648
Ti amo 251 436
RAI, ORIENTAL
Josephine 251 437
Mon pays 251 438
RAI, ORIENTAL (suite)
Ya rayah 251 439
CINÉ, TV
24h-Sonnerie CTU 251 440
Agence tous risques 251 649
Amélie Poulain 251 441
Amicalement vôtre 251 442
Bob l'éponge 251 444
Desperate Housewives 251 446
Dragon Ball Z 251 449
Full metal alchemist 251 452
Grey's anatomy 251 453
GTO-Great Teacher Onizuka 251 454
Heroes VF 251 456
Il était une fois dans l'ouest 251 457
James Bond-Thème 251 459
Jeux interdits 251 650
L'exorciste-Tubular Bells 251 460
La 7ème compagnie 251 461
La Boum 251 651
La panthère rose 251 462
La soupe aux choux 251 463
Le bon, la brute et le truand 251 464
Le destin de lisa 251 465
Le Parrain 251 466
Le seigneur des anneaux-Thème 251 467
Les 4F et le surfeur d'argent NEW 251 652
Les aventures de Rabbi Jacob 251 468
Les bronzés font du ski 251 469
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 251 470
Les Experts 251 471
Les Experts, Miami 251 472
Les frères Scott 251 473
Les Simpsons 251 474
Magnum 251 476
Midnight Express 251 477
Mon nom est personne 251 479
Naruto 251 480
Naruto-Go 251 481
NCIS 251 482
Pirates des Caraïbes 3 251 483
Plus belle la vie 251 484
Prison Break VF 251 485
Prison Break VO 251 486
Pulp Fiction-Misirlou 251 487
Requiem for a dream 251 488
Rocky Balboa 251 489
Rocky III-Eye of the tiger 251 490
Taxi 4-Quoiqu'il arrive 251 493
Tokyo drift 251 494
Top Gun-Take my breath away 251 653
Veronica Mars 251 495
PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 251 496
Citroën C4 2006-Walking away 251 497
Dim 251 498
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 251 499
J'ai la... qui colle 251 500
Pin Pom (Pompier) 251 502
Signal aéroport 251 503
Sirène de police américaine 251 504
Sonnerie vieux téléphone 251 505
Viens boire un petit coup à la maison 251 506
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 251 507
Hymne Breton 251 508
Hymne Corse 251 509
Hymne France-La Marseillaise 251 510
Hymne Italie 251 511
L'internationale 251 654
BRUITAGES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM... au 81122
+500 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
Ambiance d'horreur NEW 251 512
Ambiance plage NEW 251 513
Bébé appelle maman 251 655
Bébé qui rigole 251 514
Bébé se marre 251 515
Bruit du moustique 251 516
Bruits érotiques 251 517
Câlins érotiques (Cartoon) NEW 251 518
Chasse à l'homme + coup de feu NEW 251 519
Chauffeurs hystériques (Cartoon) NEW 251 520
Cigales 251 521
Cri "Décroche ou j'le pète!!" (Hystérique) NEW 251 522
Fou rire de bébé 251 523
Miaulement de chat 251 656
Mitrailleuse lourde 251 525
Moteur de moto 251 526
Mr Bean 251 527
Ni chantant faux 251 528
Pets 251 530
Prout! Rire sadique! 251 657
Rires de bébé 251 532
Sirène de police 251 533
Star Wars-Bébé droïde 251 534
Star Wars-Canon blaster 251 535
Star Wars-Combat au sabre laser 251 536
Star Wars-Ricanement extraterrestre 251 537
Ultrasons
Vache qui meugle 251 539
Vieux téléphone 251 540
"Allo! Ici la gendarmerie!" 251 541
"Décroche!" (Mafieux) NEW 251 542
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 251 544
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 251 545
"J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore" 251 658
"Je réponds pas aux cons..." 251 546
"Mais décroche!!" (Hystérique) 251 547
"Téléphone énervé" (Cartoon) NEW 251 548
"Toi, ouais toi là. Décroche!" 251 549
"Vous avez un message!" (femme) 251 659
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 251 660
Tarifs: 31313: sms non surtaxé. 81111, 81122: 3€+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement. 0899: 1,35€+0,34€/mn
SMS+
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
DESTROY ALL HUMANS! 2
NEW! 251 593
PAC-MAN
251 561
namco
LOST PLANET
251 589
TETRIS
251 562
RESIDENT EVIL
NEW! 251 594
WORMS '07
NEW! 251 595
RESIDENT EVIL confidential report FILE 2
251 560
MILLIONS
QUI VEUT GAGNER DES
251 573
CRAZY CAMPUS
251 558
ZOO TYCOON 2 Mobile
NEW! 251 596
DOGZ 3D
251 587
PANZER TACTICS
NEW! 251 597
le mariage infernal
NEW! 251 725
FIFA 07
NEW! 251 726
TAMAGOTCHI Angel
251 568
SIMCITY
251 552
SIMS 2
251 551
SIMS 2
251 556
CODE DE LA ROUTE
STAR WARS II
NEW! 251 599
NEW! 251 600
SONIC JUMP
251 592
une famille en OR
251 588
NEW! 251 602
SPACE HULK
251 584
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81111 (TETRIS au 81111)
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 81111 (J3D au 81111)
+1000 JEUX MOBILE: JEUX au 81111
TRANSFORMERS
CRASH
BabyFoot
RAFA NADAL TENNIS
DRIVER
RATATOUILLE
SOLITAIRE PYRAMIDE
WPT TEXAS HOLD'EM 2
QI DE GÉNIE
NEW! 251 603
NEW! 251 604
NEW! 251 605
251 553
NEW! 251 606
NEW! 251 607
NEW! 251 608
251 563
251 585
NEW! 251 598 Un contre 100
NEW! 251 610 Aquaria
NEW! 251 611 Les bulles infernales
NEW! 251 612 Guitar Legend: Get on stage
251 572 Scrabble
NEW! 251 613 Galaga
251 570 Bubble Gun
251 578 Bejeweled
251 575 Uno
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 251411 au 81122 pour la sonnerie Garçon.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
251 661 SYLVAIN
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST À SYLVAIN
251 662 ALAIN
251 663 MAXIME
JE BRÛLE POUR TOI! MAXIME
251 664 Antoine
PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST À Antoine
251 665 CLAIRE
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (251662ALAIN au 81122)
+ PERSOS: PARABE PAMOUR PDELIRE... au 81122
+600 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
251 666 Bruno
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
251 667 NICOLAS
251 668 Alicia
t'aime Alicia
251 669 Samira
251 670 Sandra
Je t'aime Sandra
251 671 MATHIEU
JE T'AIME FORT MATHIEU
251 672 Farida
Farida
251 673 CHRISTINE
MON COEUR APPARTIENT À CHRISTINE
251 674 Nico + Aurélie
251 675 Gwenaelle
251 676 Julien
I JULIEN
251 677 SEBASTIEN
251 678 Olivia
251 679 Cindy
je t'aime Cindy
251 680 Amina
251 681 Mon Ange
251 682 Ingrid
Hello Ingrid
Samuel Emilie pour la vie
251 683 Samuel.Emilie
251 684
251 724
251 685
J'ai envie de câlins!
NEW! 251 686
NEW! 251 687
251 688
251 689 Il vous fait un clin d'oeil!
Tu me manques mon amour
251 691
TOUCHE PAS MON PORTABLE!
NEW! 251 692
MOBILE PRIVÉ
NEW! 251 693
GAMER ADVISORY ILLICIT SKILL
NEW! 251 694
251 695 Pour un mobile plein de charme!
251 697 Je suis gentille, meuh!
PROUT!!!
251 690 Il pète, c'est trop mignon!
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122
251 698
251 699 Il court au Crabe Croustillant!
NEW! 251 700
NEW! 251 701
Je rêve de toi...
TOI & MOI
NEW! 251 702
NEW! 251 703
251 704
251 705
251 706
251 707
251 708
NEW! 251 709
Je t'aime mon amour
251 710
JE T'AIME FORT
251 711
NEW! 251 712
NEW! 251 713
NEW! 251 714
251 715 Le Hummer explose l'écran!



APRÈS SPIDERMAN, X-MEN ET LES 4 FANTASTIQUES,
UN NOUVEAU HÉROS ENTRE DANS LA LÉGENDE.
NICOLAS CAGE
GHOST RIDER™
EDITION SIMPLE
FILM EN QUALITÉ THX
+ LES SECRETS
DES EFFETS SPÉCIAUX
NICOLAS CAGE
GHOST RIDER
EVA MENDES
EDITION COLLECTOR 2 DVD
NICOLAS CAGE
EVA MENDES
GHOST RIDER
BOITIER MÉTAL
EDITION COLLECTOR
2 DVD
• FILM EN QUALITÉ THX
DES BONUS ENFLAMMÉS :
• SECRETS DE POST-PRODUCTION
• MAKING OF DE 60 mn
• DU COMIC MARVEL À L'ÉCRAN :
LES ORIGINES DE GHOST RIDER
• STORYBOARD ANIMÉ
LE 5 SEPTEMBRE EN DVD ET DOUBLE DVD COLLECTOR !
GAME ONE
PLAYSTATION 3
20 minutes
LES ANNEES LASER
fun radio
Soul & Dance